

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

 VOL.242
定价 9.80 元

冬季档重量级游戏攻略阵

最后的遗迹

战鼓响打碰2

欢迎来到烧饼猎人的世界

斑卓熊大冒险3

古墓丽影·地下世界

恶魔城·审判

SONIC 释放/终结战争

真·风神制作

游戏大势力2006牛熊预言书
哪台主机将会大爆发? 哪款游戏将成为年度最佳? 哪家电厂商会在商战中倒下?

DVD

■特别策划 核心版2006秋季更新评测
■精选百分百 最后的遗迹·精选GTMV
■火线点阵 镜之边缘·恶魔城·审判·求生之路
真人快打2的漫画英雄

4.7G大光盘
80%视频满载

SCOOP
纷争最终幻想/巴哈姆特之血/生化尖兵/真三国无双5帝国
龙之子对CAPCOM/求生之路/极品飞车·秘密行动
红色警戒3/镜之边缘/乐乐2/火影忍者·破碎的羁绊

2006年12月12日 第242期

ISSN 1006-5032



9 771006 503000

你离游戏高手还有多远?

鉴定你的游戏水平! 用实际游戏精准检测初心到高打的距离!

正如
海中的蛟龙
不能止步
在池水之间
现在这个男人

这个故事描绘了它的发展轨迹——

SEGA

A Game which is Like a Dragon

历久弥坚，从衰落重新走向复兴 世嘉精神在新主机时代风采依旧！

很久以来，SEGA在游戏业处于一个比较尴尬的地位。虽然从2001年开始就退出了游戏主机硬件的争夺大战，但是这个曾经被很多玩家寄予希望的游戏公司并没有在软件市场找到自己的完美定位。从2001年到2005年，SEGA在其他机种上的游戏，有很多得不到高的评价，多种方向齐头并进的游戏开发政策在有限的资金和技术投入的影响下变得软弱无力。原先作为该社招牌游戏的几个系列也出现了衰败的迹象，游戏水平下滑，评价降低。鲜有佳作推出的局面使SEGA无论在核心粉丝还是其他玩家心目中的形象都在下降。《索尼克》、《光明力量》等系列的荣光逐渐散去。《梦幻之星Online》在网游市场的激烈竞争中显得没有什么优势。DC时代的许多佳作到了PS2、Xbox时代只是出了一两部作品之后就再无声息。在这样的形势下，一个游戏的出现使玩家们有了见到了久违的世嘉精神，这就是由名越珍洋开发的《龙如》系列。

很多人把《龙如》看成是用《莎木》的游戏概念制作的作品。尽管《龙如》的游戏类型是ACT而非FREE，但是我们从这个游戏中看到了许多《莎木》的影子。实际上，在《龙如》推出之前，Rockstar的《横行霸道》（GTA）系列已经把该类型的游戏制作到了一个新的高度。高自由、充满动作的战斗和剧情的结合，以及各种琐碎的分支剧情，都成为GTA吸引人的地方。然而东西方的游戏制作者毕竟在制作理念方面存在着比较大的分歧，所以GTA虽然在全世界广受欢迎，而且在多个平台上都取得了不错的成绩，但是玩家们还是希望看到东方人自己制作的这种类型的游戏出现。而《莎木》自从第二作之后就再无新作登场，SEGA一方面考虑到高成本的投入与低销量的回报不成正比，另一方面大概也担心下一作中出现的变革可能会令玩家们不满意，所以《莎木》的大坑到现在还没有填平，铃木太郎早已绘制好的蓝图也只能停留在图纸上。好在在SEGA的另外一位游戏制作人名越珍洋把《莎木》的框架用在了《龙如》的制作上，并且将自己的许多想法融入其中，于是《龙如》这部作品就横空出世了。

《龙如》与《莎木》最大的区别就是游戏的气氛与基调上，与许多采用少年作为主人公、充满冒险

精神和幻想色彩的日式游戏不同，《龙如》像玩家展示的是一个现实色彩浓厚、略显沧桑的世界。游戏的主人公桐生一马也是一个人到中年的大叔。但是与许多每天朝九晚五沉浸在工作和家庭的圈子里的大叔不同，桐生有着黑社会的背景，而且他的一生中有很长时间都被卷进帮派纷争的是非之中。在日本，这样的人物虽然不在少数，但是毕竟不是主流。这种略微有点另类的角色自然带上了一种英雄色彩。这正是游戏所要表现的，在一个成年人的世界中，到处都是猜忌、怀疑、尔虞我诈的明争暗斗。尽管桐生的形象基本上属于高大、正直的正面人物，但是被卷入如此复杂的环境之后，他所承受的磨难也不是一般人可以体会得到的。在游戏中使用暴力，有时候不是为了贯彻正义，只是为了生存，或者实现某些目的而已。在残酷现实的世界里，要贯彻“做一个好人”的原则并不容易。桐生作为“出淤泥而不染”的代表，自然显得弥足珍贵。

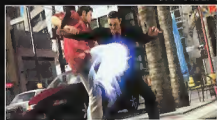
《龙如》的剧本作者铃木周是一位风格独特的作家。虽然他的笔名是出于对喜剧之王周星驰的喜爱所起，但是我们从他的作品中都不大容易找到无厘头的搞笑内容。就好像是周星驰的反面一样，铃木周的作品多数描绘的都是黑社会、阴谋与权力争夺的东西。《不夜城》、《夜光虫》、《漂流街》等作品无不如此。《龙如》这部游戏请他来执笔，与名越珍洋搭档，堪称是天作之合。在铃木周的笔下，一个边缘社会众生相的活剧舞台在玩家面前得到了充分的展示。铃木周也坦言他不像许多日本作家一样喜欢写一些皆大欢喜的故事。“好人未必有好报”的现实主义思想在《龙如》中也得到了体现。当我们看到桐生一马在游戏中孤单的身影时，也为游戏营造出的氛围而唏嘘不已，这种情况在2代之后得到了改观。就像人们经常说的，孩子是未来的希望，桐生在经历重重风雨之后选择隐退，照料心爱的女人留下的孩子，享受平静的生活。这与人到中年改变生活态度的铃木周倒是十分相似。

《龙如》作为世嘉游戏硬派精神的代表，在各位玩家心目中的形象自然相当崇高。尽管大家都从内心深处希望能够得到幸福，但是游戏终究还是要做的，因为玩家的需求，好不容易到了PS3版《龙如见参》而休息了一段时间的桐生将不得不二度出山，面临许多麻烦，毕竟是在江湖身不由己啊（笑）。

桐生一马



桐生一马作为《龙如》系列的主角，是一个具有典型世嘉风格的硬派英雄角色，深受玩家们喜爱和推崇。



Welcome Back, Kazuma!

《龙如》的舞台曾经在东京和大阪，到第3代的时候则搬到了南部群岛的冲绳。桐生一马将在这里遇到更多强劲的对手。这里的一切都是陌生的，在危机到来之时，他应该如何应对呢？

更真实的动作

本作的打斗与前作相比，更具有动感色彩。除了徒手格斗之外，还有各种追加的武器。游戏中存在各种格斗道具，发在冲绳地区流行的双截棍也将登场。好好体会那拳拳入肉的感觉吧！

人中之龙身临冲绳卷入争斗，在街头重新挥舞起愤怒的铁拳！



本作追加的追逐战系统



在追逐战中，画面右下角表示的是追赶的距离。根据这个距离槽的，当玩家操纵主人公追赶目标的时候，上面的两个人形显示两者距离。而下面的两角则表示出敌人的体力。当体力消耗到一定程度之后，将影响到双方移动的速度。



突破障碍将敌人追赶

本作新公开的“追逐”系统，在主角与被追逐者的体力和速度方面进行了细致的设定。和以前的追逐不同，玩家不是单单沿着地图上显示的路径跑上一段距离就OK了。还要考虑到许多要素，其中自己与敌人的体力是关键所在。因为在追逐的时候，人的身体消耗能量比平时要大，所以体能槽与距离显示的导入也使游戏显得更加真实。和电影中的表现一样，追逐战

中需要突破许多障碍物，像垃圾桶、马路上的汽车等等。如果对障碍没有回避成功，那么就会拉开和目标距离，体力也受到影响的。另外根据情节，也有桐生被人追逐的剧情，这就要考验玩家们们的逃跑和QTE紧急回避操作的能力了。在自己逃跑的时候，必须想方设法为敌人制造障碍。注意自身体力的消耗。如果成功地摆脱敌人，那么就可以成功地推动剧情发展，否则可能会造成损失，影响游戏的进程。这些系统还需要玩家们去熟悉，我们就不多说了。



斗技场的双人组合对战

系列中令玩家们熟悉的“斗技场”这次得到了大幅提升。新追加了2对2的组队作战系统。玩家可以操作桐生，和同伴一起对敌人发动攻击，和桐生搭档的人有很多。



428

封鎖された渋谷で

在涉谷街头迷失自我 音效小说升级全新登场

音效小说(Sound Novel)是由Chunsoft开创的文字与图片结合的冒险游戏。玩家只要通过选择就可以进行游戏。虽然这个类型的游戏具有独特的风格。而且像《第切草》、《恐怖惊悚夜》、《街》这样的经典存在。但是由于语言的障碍以及以选择为主的操作方式。这些音效小说一直只在部分日本本土的玩家中流行。但是这次的《428》却受到了以往的音效小说不曾有过的礼遇。获得了日本游戏杂志《Fami通》的4满分评价。这也是该杂志创刊以来评出的第9个满分作品。作为音效小说这样的小众游戏。它的获奖有着里程碑一般的意义。不过。这样的游戏始终保持着小众的玩家群体。这也是不可改变的事实。

维动画 与现实交替

是以真人实拍
的写真照片为主。
但是也穿插
了许多动画
化的照片。



一手持沙漠之鹰的男子。他的表情十分奇怪。似乎遇到了麻烦。究竟发生了什么样的事情呢?我们将在游戏中找到答案。



卷入种种事件之中

游戏的画面和以前的音效小说作品相比更加清晰。表现手法也更接近重大奇幻。

游戏的画面采用了真人实拍与动画风格的面面结合的方式。这很容易让人想起美国电影《杀死比尔》中用动画叙述往事的那段。实景和动画结合的方式有一种独特的魅力。这种本来借自日本的表现手法又在日本的游戏得到了展现。

说到世嘉。稍微有些岁数的玩家看到这个熟悉的名字都会想起过去每一台陪伴自己度过快乐时光的游戏主机。而对于近几年来才接触游戏的玩家来说。它已经只是一家游戏软件公司了。在主机争霸的时代。世嘉虽然未能像任天堂、索尼一样君临王者宝座。但是依然靠着从MD时代以来积攒的人气拥有众多玩家的支持。成就过一方霸业。世嘉退出主机大战令不少玩家惋惜。当它在软件厂商竞争中处于低谷的时候。热爱世嘉的人始终坚信它会在将来变得更好。然而在Sammy并购之后。对世嘉持悲观态度的人越来越多。尽管SEGA在合并之后依靠柏青哥产业逐渐恢复了利润。但是具有世嘉风格的游戏却越来越鲜见了。

风来の西林2 沙漠のダンジョン

《风来的西林2 沙漠的魔城》是Chunsoft在GBC主机上发售的经典横版冒险游戏。时隔7年之后。这部优秀的作品又被移植到了NDS主机上。游戏的画面得到了大幅度的提升。而新追加的要素也是吸引玩家的一个原因。现在游戏已经发售了一段时间。从得到的评价来看。玩家们对NDS版的评价还是很高的。真不愧是迷宫冒险的经典啊!

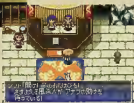


↑ 因为之前没有还会得到不少暗杀。

迷宫冒险的经典在DS上重现



↑ GBC的版本中就加入了漂亮的动画画面。现在游戏的画面又提高到了动画片的水平。



西林在冒险旅途中需要很多帮助。

ILEAGUE サカイクDS タッチ and タイル

《职业球会创造》系列是SEGA开创的足球经营模拟的经典游戏。在许多机种上都有登场。与《足球经理》一样都是很受玩家欢迎的带有体育特色的模拟游戏。DS版的《球会》具有以前系列作品的特色。同时也借助DS的机能实现了全新的触摸操作。对于一个模拟经营游戏来说。这样的操作方式似乎更自然一些。而且掌机也可以让玩家随时随地经营自己的球会。十分方便。



所幸世嘉精神并没有被遗忘。以《龙如》为代表的硬派风格游戏的出现。使玩家们恢复了希望。世嘉用自己的实际行动。向所有喜欢它的玩家作出了一个答复。

サンパ DE アミーゴ

《桑巴de阿明哥》是SEGA在街机与DC上制作的音乐节拍游戏。游戏的风格充满墨西哥风情，而桑巴又是在南美流行的舞蹈，这两者在游戏中得到了很好的结合。玩家需要使用特殊的操纵器——沙锤进行操作。Wii的控制杆Wimote正好符合这个游戏的操作特征，所以该作在Wii上是最合适的。玩家伴随着节奏用双截棍当作沙锤，演奏出带有浓厚拉美风格的音乐。



用双截棍代替沙锤 舞动桑巴的节拍

游戏的操作是用Wii的遥控器进行的，都可以轻松完成。游戏的时候则需要双截棍。



本游戏支持多人同时在线演奏，在演奏之前，需要对玩家的操纵器进行认证，之后就可以进入多人游戏的模式了。和朋友们一起体会动感桑巴的乐趣吧！

7TH DRAGON

《第七之龙》是SEGA发行的RPG游戏，整个游戏充满了幻想色彩，人物设定也很有街机游戏的风格。喜欢萌系角色的玩家们一定会觉得这个游戏很不错。游戏的战斗画面采用了横版卷轴的方式，这种战斗也是大家所熟悉的了。而游戏的主题“第七之龙”也是具有很深刻的意义的，玩家们将在游戏中找到标题中“龙”的含义。另外还有很多不解之谜，它们也将游戏中逐步被揭露。



↑游戏的人设真是萌到家了，现在的玩家大概也很喜欢这个吧。



超级可爱的人设

↑游戏的角色形象在地图上是以超Q版展示的，这也是很多手机游戏所具备的特色。

幻想色彩满载 萌死你不偿命！

↑游戏的战斗画面中有战斗后显示的战斗画面，一起来看看吧。

SONIC ソニックと暗黒の騎士

《索尼克》系列的新作在Wii上推出，这部名为《索尼克与黑暗骑士》的游戏和以前的作品稍有不同。音速小子来到了中世纪的欧洲，遇到了亚瑟王和他的圆桌骑士们。虽然游戏的故事情节带有穿越色彩在当今的游戏界已经泛滥成灾，但是毕竟作为索尼克系列，这个游戏还是值得期待一下的。最近SEGA推出的索尼克游戏不少，其他的都已经发售，只有这部还在制作中。

音速小子穿越时空， 与圆桌骑士一同作战！



——《索尼克》系列一向很少与幻想题材有联系，但是最近SEGA有意将这类内容用在音速小子的游戏中。作为系列新的发展方向。

2006年，世嘉帮助索尼克之父中裕司成立了独立的游戏开发公司Prope，该公司的名称在拉丁语中是“超越”与“近未来”的意思，充满制作创意中裕司希望自己的事业能够在老上司世嘉的协助下超越过去，

再创辉煌。经过两年的努力，他们的作品“Let's Tap”和“Let's Catch”一经公布就引起了多方的关注与好评。在利益至上的商业社会，要让自己的游戏创意得到发展，除了创造性的头脑之外，物质上的保障也是必不可少。



索尼克来到亚瑟王的世界？

《索尼克》的游戏风格是追求速度感和超级爽快的感觉。继去年具有《天降奇兵》童话风格的《索尼克与秘密指环》之后，世嘉今年又公布了“音速小子童话世界”系列的最新作《索尼克与黑暗骑士》。整个游戏的风格秉承了奇幻系列的特征，而且还是在Wii上面推出，与跨平台的《索尼克世界大冒险》相比，本作的世界观与其他系列差别还是很大的。这部游戏由世嘉日本的索尼克小组开发，游戏将采用类似中世纪亚瑟王与圆桌骑士风格的奇幻主题。

据世嘉官方介绍，本作依然将以Wii的动作感应游戏方式和遥控器手柄（Wimote）操作为卖点，为玩家提供

不同于过去的全新的游戏体验。索尼克的形象也不同于过去，手持宝剑的音速小子将成为中世纪骑士战争的英雄角色。我们可以推测，本作将加入挥剑战斗的要素，但世嘉官方对此并没有进行详细的解释。但是从目前的画面来看，游戏的战斗部分将十分精彩。玩家可以在不同的环境里展开全新的冒险。除了这些已经公开的角色之外，和圆桌骑士有关的角色以及寻找圣杯的传说估计也会在游戏中得到重现。玩家们将在游戏里重温圆桌骑士的故事。

本作与前一部作品《索尼克与秘密指环》一样，依然为Wii独占作。游戏预定于2008年春季发售。

可少的。每一个取得成功的公司都是如此。随着世嘉近两年在商业利润上维持发展，今后它将有可能会制作更多优秀游戏。2008年，对于世嘉来说也许正是实现自己梦想的一年。

这些年来游戏业界各家各户历经

几起几落，无论天下大势归哪一方，世嘉作为软件商都有发展的机会。经过了几年蹉跎之后，世嘉在游戏制作方面进行了多种尝试，现在它所走的正是一条自主研发、全平台并驾、各种类型游戏兼营的道路。

亲自体验接球的感觉!

“Let's Catch”即将在Wiiware发布下载

在25年的游戏制作生涯中,曾经创造了许多不同于其他类别游戏的游戏制作人中裕司先生,对在Wii上发表的创作有心得。这次他创作的这款游戏简单到号称“连企鹅都可以玩”,究竟这个“Let's Tap”有什么过人之处呢?我们将向中裕司本人寻求答案。

企鹅也可以玩的游戏,它的真正面目是什么样子的?

SEGA的顶级游戏制作人,创造了《索尼克》与《桑巴DeM明哥》等充满创意要素的中裕司,在2006年开创了自有的游戏制作公司PROPE。从此之后他的动向一直受到关注。今年秋天,由他制作的两部充满创意的游戏“Let's Tap”和“Let's Catch”即将在Wii上推出。这两部游戏本身充满了刺激玩家兴趣的要素,究竟是什么灵感促使中裕司制作了这样的游戏呢?在今年的TGS开展前几天,中裕司在接受采访的时候讲述了游戏制作的一些值得大家关注的东西。

——在PROPE公司创立2年多之后,终于有新作要发表了啊。

中裕司(以下简称中):新公司可以成为Sonicteam那样优秀的团队为制作目标,最需要的是优秀的制作人。因为是从零开始的,所以我们募集新人参加游戏制作就用了将近1年的时间。之后游戏开发工作就开始了,曾经有许多企划被提出,但是大部分都被婉拒掉了(笑)。所以到游戏完成,花了差不多2年半的时间。

——两部游戏都是PROPE自己制作的吗?

中:是的。除了“Let's Tap”的一部分音乐之外,其余的都是我们自己制作的。基本上我们不使用外包,完全靠自己进行开发工作。

——那么,能不能说一说新游戏的内容呢……

中:那么就一边玩一边解说说吧。首先是“Let's Catch”,这是Wiiware下载的游戏。游戏的主题是“接球”,可以单人或者双人游戏,我们也设计了剧情模式。

——抓住时机按过去接过来的球,接住的时候还会发出“啪”的一声。如果接出的球没有对方接住,他就会跑去捡球,然后对你说“对不起”。整个游戏的气氛十分欢乐(笑)。那种接球的手感确实很真实啊。

中:这种感觉是最重要的。经过几次练习之后,接球就变得很顺手了。而游戏的剧情模式,是作为一个父亲,一边倾听孩子的烦恼一边和他玩接球游戏。以前这样的事情是很常见的,但是现在人们的居住环境变了,所以能玩到接球就不是很容易的事情了。

——因为没有地方玩接球啊。

中:所以我想,如果家长能和孩子们一起玩接球游戏的话不是很好吗。真希望玩家们能够一边说笑一边玩这个游戏啊。

——做父亲的玩家也会很高兴呢。

中:剧情模式的内容中也包含一些成年人的话题。还有反复进行训练的模式,和训练快速接球的游戏。球速从时速40千米开始,接球的距离和棒球场地的真实距离(18.44米)一样,玩起来真有打棒球的感觉。

——时速140、150千米的球很难接到啊。

中:我们公司里的人连时速300千米的球都可以接到。只要成功接住,按照理论上说即使是时速9999千米的球也可以接到(笑)。

——那真了不起啊(笑)。这种在游戏中感受接球的游戏能够让你找回玩球的感觉,很有趣,喜欢棒球的人一定会忍不住去玩的。

不拿手柄就可以游戏?领导游戏开发革命的新类型软件

中:现在说一下“Let's Tap”这个游戏吧。

——在任天堂2008年秋季发布会(10月2日举办)上已经介绍过了,这个游戏只需将遥控器放在盒子上,敲打盒子就可以玩。这种新颖的设计理念一时成为大家谈论的话题。

中:不拿手柄就可以玩游戏,我们做的就是这个东西(笑)。PROPE的官网在游戏公布之初宣称这是一个“连企鹅都可以玩的游戏”,这句宣传语引起了多方的躁动。

——的确,说不定真的连企鹅都可以玩(笑)。那么,能不能介绍一下游戏的组成部分呢?

中:首先,本作搭配两个专用的盒子,里面有缓冲材料,只要轻轻敲击就很容易让遥控器感知到。其实

什么盒子都可以玩,只是里面填了缓冲材料的玩起来方便一点。

——这个盒子还是精心设计的啊(笑)。

中:起初是想把遥控器放在桌子上玩的,但是玩起来手指头会感觉有点痛。所以我们就想在下面垫一个盒子。制作人员从家中拿来各种盒子比较,这个盒子好一些,那个盒子不太适合,经过反复比较之后,就做出了这个。我们对盒子可以说是了解非常之深了(笑)。

——原来如此(笑)。

中:操作的方法很简单,就是把遥控器放在盒子上然后敲打盒子。只要放好遥控器,就不必再碰它一下了。

——很新鲜的感觉啊,不过轻轻走路、重拍跳跃这样的设定,如此这样……难道不是简单的拍拍打打吗?

中:实际上,Wii遥控器对于细微的震动可以很准确地感知。本作利用震动强弱的不同和手柄的把握,总共收录了5个类别一共10种以上的游戏。所有的模式都支持4人同时玩。

——游戏的模式和内容都很丰富,无论是一个人还是大家一起都可以乐在其中。话说起来,你们是怎么产生这样的设想的呢?

中:我们在开发其他动作游戏的时候,对Wii的遥控器进行了研究,偶然发现这个东西居然对震动会产生感应。我们感到十分意外,然后就做出了这个东西。我们试着在桌子上进行游戏实验,发现果然奏效。说起来有意思,那是今年五月的事情了。之后我们就做了一款动作游戏了这个游戏。一般的游戏领域往往在一些地方不很重视,但是这个游戏的制作从头到尾都十分谨慎。其他的游戏制作人看了这个游戏之后,也都吃了一惊(笑)。

——啊,只是偶然产生的创意吗,但是这个游戏却非常切实地做出来了。

中:创意如果不做成游戏的话就浪费了。我们把想出来的东西在头脑中成型,只要是能做出来的东西就努力去做。在游戏的制作过程中,有许多想法可以用在其他的游戏里。

——这个游戏玩起来,对敏感的玩家确实十分独特。真像是中裕司先生制作的游戏。

中:PROPE的职责就是提供新的游戏。SEGA方面给我们的支持也很大,所以我们必须努力。能够以第一弹的形式发售这个游戏,我们十分高兴。

——很久以来没有玩到中裕司先生的新作了。很多游戏玩家对此会感到高兴的。

中:除了同类的盒子之外,大家也可以找到适合自己的盒子,来充分体验这个游戏的乐趣。我使用的是原来PC硬盘的外包包装,简称“我的盒子”(笑)。因为这个游戏的许多乐趣和新感觉不是用文字可以形容的,大家一定要亲身感受一下。另外“Let's Catch”这个游戏是我公司员工每天从真实的投球中汲取游戏经验做出来的“直感操作”的游戏,希望大家玩得轻松。

索尼克与梦幻之星之父 全情投入新概念游戏开发!





Shining Force Feather

WiiWare for NDS	名称/原名: 光明力量 羽翼	发售日期: 2009年2月19日
角色设定: 金	SEGA	价格决定: 日版
平台: NDS	1人	记忆卡容量决定: 容量决定

光明的力量再次复苏, 伸展你的羽翼, 遨游在天际!

SEGA旗下最著名的角色扮演游戏《光明力量》系列现在又要推出新作了! 在今年TGS上公布的《光明力量羽翼》, 已经确定在2009年的2月19日发售。《光明力量 羽翼》虽然是NDS的游戏, 但是人设却十分亮眼。本作由负责《光明力量EXA》的角色设定的pako与担任热门动画《凉宫春日》的比邻、《灼眼的夏娜》等作品设定的

いとうのいぢ担任角色设定。游戏以“混沌军团”与“光明军团”大战之后3000年的世界为背景, 玩家将扮演不良少年宝藏猎人“金”, 在遗迹深处遇见神秘少女阿尔芬之后, 他们一起展开了左右世界未来命运的冒险之旅。在前面等待他们的, 将是什么样的命运呢? 这一切就要由玩家亲自去解开了。

刚才说过本作的人设除了EXA的pako之外, 凉宫和夏娜的人设也参与其中, 不过目前公布的三名角色中, 只有女主角(还是名义上的……)是由いとうのいぢ设计的, 其他两位男性角色依旧出自pako之手, 大家应该很熟悉吧。



↑对于某些人来说, 特工游戏就像是毒游戏就像是毒品一样让人上瘾。对于某些人来说, 特工游戏就像是毒游戏就像是毒品一样让人上瘾。

各种不同的战斗方式
自由切换选择画面



《光明》系列在新的平台转战

游戏的战斗部分采用的是单位回合制。进入战斗时则切换为横向往轴即时动作战斗。我方单位可以展开多样化的合体攻击。简单一点说, 在主人公和敌人相遇之前, 游戏的画面是传统《光明力量》系列常用的斜45度视角。到了遭遇敌人的时候, 迅速切换到战斗画面。这时游戏的视角也发生变化。变成和《传说》系列相似的横向往轴视角。游戏的战斗方式和《传说》系列相似。主人公可以单独消灭敌人。也可以和同伴一起发动合体攻击。虽然NDS的机能有限, 但是战斗的画面也将保持一定的水平。

作为NDS上的游戏, 《光明力量羽翼》的操作也很好地利用了触摸屏的方式。玩家在战场上点选己方的战斗单位, 决定他们的行动方向。之后就是遇敌交战的部分。除了这些之外游戏还用一定的容量收录了剧情的过场动画。在动画压缩技术日新月异的今天, 在NDS游戏中加点CG啊过场什么的已经不是新鲜事了。精通动画人设的いとうのいぢ的加入使游戏的过场动画有了切实的保障。当然了, NDS游戏的销量现在一直不错, 所以SEGA能够给它做游戏, 所以它的推出还是有多方面的原因的。



贝尔

18岁的人马族骑士。是金的同乡兼好友, 俩人小的时候就经常在一起胡闹。贝尔出身骑士名门。不过在金被逐出师门后便与他一同离开故乡开始四处闯荡。



金

17岁的少年, 原本在知名剑士奥辛门下学习的他, 因为行为不检而被逐出师门, 此后便以宝藏猎人的身份在各地旅行。喜欢一有机会就会立刻付诸行动。



阿尔芬

看起来像一个17-18岁的少女, 实际上是人造生命体, 沉睡在古代遗迹中。被炼金术师之徒确认是全主主人, 但并非出自尊敬, 只是遵循着程序而已。

羞于启齿的新型号

——双65新型X360上市的再探讨

该来的，还是来了。360的全新主板Jasper与全新65NM制程的GPU如约而至，让一众苦苦等待脱离三红苦海的执着玩家看到了希望。

这次的型号登场同样是在“情”的进阶，打枪的不推的情况下登场，很多玩家对此表示不解——推出新型号怎样可以解决360的问题好事为什么不能公开的说一声呢？显然，微软如今的态度就是因为其官司的结果，一直以来，微软已经公开承认了360主机在设计上有些缺陷，但并没有对360问题进行了任何道歉，甚至在前年还公开出了三死机问题的时候，官方也没有任何表态，仅仅在360公开场合表示，只是个例或玩家使用不当造成的，直到去年问题实在无法再遮掩造成危机，官方才急忙推出了三年内免费更换的补救计划，并为此赔上了大笔的



美钞，但即便如此，也仍旧是死不承认360主机有着严重的质量缺陷，“仅是个案”的态度依旧挂在那张牛脸上。

其实早在主机机的发展过程中,任何主机几乎都在每隔一段时期就进行个别关键部件的改善的工作。这主要是为了降低生产成本。我们熟悉的PS系列主机(PS、PS2、PSP、PS3)就是典型。例如PS2从1000型、3000型、5000型、7000型一直到最后的8000型,公开推出过的改进版本就有如此之多。可见为了降低成本,硬件厂商在主机本体上的改进并非只是从主机正式发售之后才开始研究的功课。或许这正是对SONY来说是家常便饭,SONY很擅长利用主机型号的巧妙让让玩家轻易买账。在保证了主机的绝对品质的情况下,对型号的更新成了促进主机销售的一大法宝。大量的事实虽然让人对PS打得好没有,没有出现过任何质量问题,但当看到市场上又推出了新型号的主机,仍旧会不断产生购买的冲动。作为家电市场王者之SONY深知如此道。因此直到现在,把型号更新作为促销手段依然屡试不爽。

但是，对于其他厂商来说，则很少拿主机内部件的更新进行炒作。无论是经验老到的任天堂，还是有些市场的微软，在这方面都相当低调。尤其是后者，由于360有着大量的质量缺陷，因此这次新型号的推出，对于饱受质量诟病的玩家来说，无疑成了救命稻草。但由于质量打击的消费群体面过大，加上任天堂之间的口角相传，质量问题即便被官方否认，民间早已有所耳闻或共识。故而如微软正式表态新型号在质量问题上有所改良，一方面等于正式承认了360是存在着严重质量缺陷的现状，另一方面对于已经赔钱的零售商来说则等于要面子的海啸。所以期待微软官方来宣布——我们已经不红啦！这样的事情，是永远也不会发生的。

而另一方面，新主板就真的能杜绝三红吗？恐怕

也不能盲目乐观。360目前的质量问题虽然被归咎于GPU,但这也造成这种高普及率的产品的质量,单纯一个元件想来未必有如此高额的破坏力。整体设计上的脱轨才是根本原因。由此可见,即便是为了降低成本而更换了主板,采用55纳米的GPU,也未必能100%的让主板之图完全解耦。尽管360主板的损坏在随时发生,但总体来看,其还是有周期性的,发生主板上360事件的最高峰大多集中在夏季季节,主机对于环境温度的不耐性是不争的事实。因此,全新上市的360要想绝掉“牛年”短欠一事当然是无法回避问题的,最快也要到2009年暑假期间才能看出是否真的有明显的改善,对于那些想暂时缓解购买心里负担的玩家来说,游戏的玩来试试,来验证问题缘起于心还是硬件一段时间

对于国内玩家来说,或许还有更多难题要继续面对。特别是在双65型号刚刚推出的阶段,是否能顺利入手一台主机目前也还是未知之数。

新型号游戏机出坑价沉重的还是玩家，而苦恼则要数游戏店的老板们了。由于新主机推出并无新意，因此为了迎战年后的销售旺季，无论是批发源头还是精有规模的游戏店都将360主机置于货架上，585的到来无意于给手头的这些旧型号主机机的销售判了死刑，毕竟先把手头积压的旧货处理掉才是机误之急要紧的事。而就销量来说，65，也必然要把价格略微抬高一——你愿意买多少点货呢。这样的景象是可以想见的，再加上临近春节，传统的“加价”旺季可能给新型号主机的价格再添一把火。本来就已高过其他玩家的国内360主机，必然会进一步切入新的玩家口袋。苦不堪言。而对于一些玩家有消息称585的价格将与目前旧型号持平，老型号的主机将随降价让利出清以便尽快清货，笔者认为也有其可能性。但依照目前各大中小卖店主机的库存量来看，即便是老型号，恐怕也未必会因为新型号的冲击出现过分明星的价格下探。毕竟主机的利润本来就不高，下调的空间不是很大。尤其对零售店来说，本来已经不好的经济形势下更要进行削肉，是否会出此下策，我们只能以边儿走边看。对于国内360主机的价格战，本刊也将第一时间跟踪报道，敬请关注。

版本	硬盘	附带	美国定价	日本定价	国内水货均价
核心版Arcade	无	256MB记忆卡、无线手柄、AV线	199.99美元	19800日元	2000元
普通版	80GB	硬盘、无线手柄、色差线、耳机、网线	299.99美元	29800日元	2600元
精英版Elite	120GB	硬盘、黑色无线手柄、色差线、HDMI线、黑色耳机、网线	399.99美元	39800日元	3500元

注：以上未包含不同地区的促销包装，例如日版60GB赠送游戏软件合集。由于不同时间段有所不同，因此这里只列出官方给出的标准配置。国内价格部分，精英版数量相当少，因此价格被抬得较高，一般玩家很难以官方合理价格买入，其他两款型号价格近期可能会出现波动。

序号	主板名称	HDMI端子	CPU制程	GPU制程	上市时间	主要改进
1	Xenon	×	90纳米	90纳米	首发	无
2	Zephyr	√	90纳米	90纳米	2007夏	增加HDMI端子
3	Falcon	√	65纳米	90纳米	2007秋	CPU更新为65纳米并将散热器由热管改为铝制，GPU附加散热器
4	Opus	×	65纳米	90纳米	2007	主板同Falcon但无HDMI端子口，外壳使用Xenon的替换。不在市面出售，为专门提供给更换主机用户
5	Jasper	√	65纳米	65纳米	2008春	GPU更新为66纳米
6	Vanalla	√	65纳米	65纳米	预计2008	CPU和GPU集成同一芯片

注：第6款主板援引国外消息来源，目前尚处于设计测试中，还未最终量产，因此最终是否会有名称及设计上的改变不能确定，以上信息仅供参考。

VIEW POINT

- 008 **噢，日本业界没希望**
009 **盗高一尺，魔高一丈——玩家怎么对付厂商**
010 **如何打造一款卖座游戏**
011 **横行“罢盗”——只可远观的PS3盗版**

电软特报

- 001 **SEGA，从没落到复兴**
006 **着手自启的新型号——双65新型X360上市的再探讨**

特别策划

- 030 **你离游戏高手还有多远？**
096 **小编2008回顾记忆检索**
106 **游戏大赏2009牛熊预言书**

SUPER SCOOP

- 018 **巴哈姆特之血**
022 **纷争 最终幻想**
024 **生化尖兵**
026 **街头霸王4**
028 **真三国无双5 帝国**
029 **龙之子对CAPCOM**

重重破晓

- 052 最后的遗迹
062 战略打击2
068 超时空之钥
072 班卓熊大冒险3
076 古墓丽影 地下世界

- 080 恶魔城 审判
084 SONIC 释放
088 终结战争
092 电玩铁板烧
096 红色警戒3
043 镜之边缘
044 求生之路
046 火影忍者·破碎的羁绊
048 极品飞车·秘密行动
047 高达对高达

DVD-ROM

DVD影像内容

- 魅力抢眼秀
龙如3/蝙蝠侠 阿克汉姆养院
惩罚者/猎天使魔女
杀戮地带2/摩托风暴 太平洋峡谷
指环王 中土战争2
奇战战争 精英遗产
火线点评
镜之边缘/红色警戒3/求生之路
真人快打VS DC漫画英雄
热门攻略
(天诛4) 入门教学/忍杀集锦
特别策划
PSP-3000 NDSi 两大热门新机评测

精选百分百

- 《最后的遗迹》精选CG MV
核心版360/秋季更新评测

DVD-ROM附送内容

- 壁纸
韩国著名画师金亨泰游戏人设124例
GBA经典动作游戏
马里奥Advance/马里奥Advance2/
马里奥Advance 3-耀西/马里奥
Advance4/恶魔城-月之轮/恶魔
城 白夜协奏曲/恶魔城 晓月圆舞曲
/姬战士/姬战士2/古惑狼-大冒
险/马里奥世界4/漫画地带/古墓丽
影/阿童木/分裂细胞/李小龙之传说
再现/雷曼Advance/星之卡比-镜之
迷宫/银河战士-零号任务/分裂细胞
/超量界村/忍者龙剑
游戏音乐
(太鼓达人) 编曲CD

固定栏目 & 特色专栏

- 08 游戏新闻闻
16 疾风流言站
17 中国电玩榜
36 电击光盘盒
37 游戏铁板烧
48 汉化专递
50 卡带物语
91 无双宣传
92 闻关的家
98 龙哥热线
100 新作发售表
101 游戏天香
102 格斗之王
104 大话电玩

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



本刊声明

●本刊所有图文未经许可不得转载，严禁抄袭。如发现，则根据相关法律法规追究相关法律责任。●凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责，对于侵犯他人版权或其他权利的稿件，本刊概不承担任何连带责任。●本刊拥有对投稿稿件的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。作者自留底稿，来稿一律不退。●本刊编辑部不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话咨询，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。●凡发现本刊质量问题，请联系本刊编辑部进行调换，电话见下。

招聘信息

■编辑岗位要求：1、精通日文（一级者优先）2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜
■美術師岗位要求：1、熟练掌握苹果机、精通Photoshop与Flash；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者者优先；5、能加班熬夜
■视频岗位要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏，能将个人爱好（写详细，并说明自己的强项）及擅长展示能力的作品（类型不限，如有杂志经验，请附寄制作过的杂志样稿）发至——
地址：北京东城区安外郎75号信箱 电软招聘处
邮编：100011 咨询电话：010-64472157
电子邮箱及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会
■社长：李志伟 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副编辑：杨帆
■执行主编：杨帆 ■编辑：郝中林/李海/黄崇/刘刚/张建强
■美术总监：张京伟 ■美术编辑：李梅/李 ■版式设计：北京61-68信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472190
■编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184
■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472190 ■广告联系：杨帆 ■广告电话：adv@vgame.cn
■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顧問：刘岩 北京康达律师事务所
■官方微博：www.vgame.cn ■官方微博：www.magiczone.cn

封面主题「最后的遗迹」



点播交流栏目
阅家点播台 第六期

游戏新闻眼

游戏新闻眼,洞察游戏天下!最全面的报道尽汇于此!

事件
日本专区人气料理实体化,来一碗!
“传说牌”精制麻婆咖喱

本刊讯 SE推出“最终幻想”魔装机大战受欢迎后,NBGI也不失时机地推出了自家招牌式“食物”,一碗模仿《传说》系列中最受欢迎料理的“麻婆咖喱”将于12月9日发售,你只需花费500日元即可享受到体力全满的美妙感觉。

“麻婆咖喱”是《传说》系列中非常著名的一款料理,每作中基本都具有大幅恢复体力的优秀效果,有这款料理就不用发愁闯荡迷宫时的体力恢复问题,深受玩家们欢迎,在FANS投票的官方“传说道具人气榜”上这款麻婆咖喱也长期处于首位。本次实体化的麻婆咖喱很显然为了配合12月发售的《心灵传说》宣传造势,用男女老少们品尝了这碗味道可口的高级料理后也会激发购买游戏的欲望吧,而且这碗咖喱还专门针对《传

说》系列的世界观、机型设计款式以及食物的用料做了特别优化,你将品尝到原汁原味的“传说牌麻婆咖喱”,哦,你的口水怎么流下来了?

编者按 品牌化产品衍生出品牌化的周边,赚钱的途径要在原产品周围划上一个越来越大的圆圈才是成功的。不过这碗咖喱还真是诱人啊,一边吃一边玩着传说是不是所谓的“五味俱全”呢?

软件
日本专区《真三国无双5 帝国》登场
争霸模式自创武将大幅进化

本刊讯“唯索枪枪系列”终于又添了一位新丁,以战略要素融合一骑当千爽快感的佳作《真三国无双5帝国》即将于2009年1月发售,PS3与X360的无双版将同时被暗杀抢走5040日元。

本次最新的《帝国》以“争霸模式”为游戏主打,大幅加强了其中的要素。不仅可以扮演君主来一统天下,还可以以一名武将的视点自由选择君主来驰骋天下。两种方式侧重点不同,君主主要目标为强化自势力的综合实力,选择更为适合自己的人才加入己方,而扮演武将时则要为自己的主子效力,协助他打赢一场场的战役,而中途还可以根据判断来改变自己的立场,叛国投敌都是可能的。此外本作还重新加入了自创武将系统,可以根据自己喜好自由设定角

色的造型、肤色、服装等,加入到这个充满混乱的三国世界中。

编者按 虽然TECMO已经着手订婚,但看来暗杀的风格来是没有变,至少是现在在。

KOEI还是要依靠《无双》的品牌来维持自己的生计,至于合并后的日子,要看两社之间的合作进程,以及他们看重的海外市场能否开辟出更有前景的新领域,现在KOEI过于日式的风格不利于以后的发展。说这最新的“帝国枪战版”是越来越有《三国志》的感觉了,难道未来正统战略版也要以《无双》为蓝本吗,天晓得!

事件
日本专区

KOEI与TECMO确认合并

本刊讯 11月18日, KOEI公司与TECMO公司通过谈判协商达成一致合作意向,两家公司预定将于2009年4月1日正式成立共同持股公司,新公司名称为“KOEI TECMO HOLDING 株式会社”。此项决议将于09年1月26日两公司共同主持的临时股东大会上得到正式确认,未来两家公司将共同携手开创新时代。于此, KOEI·TECMO将成为继SE、NBGI之后第三家大型日系合并厂商。

新公司KOEI TECMO HOLDING设立资本金为150亿日元, KOEI方面持有股价高于TECMO方面, KOEI将持股1股将只换TECMO方面的0.9股, KOEI社长松原健二将担任新公司社长,而TECMO现任会长兼社长松原康晴将担任新公司董事会会长,继川原一、阪一芳等两家公司的高层也均将担任新公司的各大重要管理职务,基本上KOEI方面的地位要略高于TECMO方面,此次合并也是为了适应越发激烈残酷的市场竞争,优化财政体制,增强两家公司之间的合作提高经营收益,预计未来两家公司将会有以前从未有过的游戏合作开发项目提上日程,两家公司知名品牌如《无双》、《DOA》、《忍龙》等品牌合作新项目相当值得期待。

在两家公司举行的经营方针说明会上,松原健二表示新公司将根据越发多样化的用户需求,发挥各自擅长的优秀创造力,开发对应变多面的多样化项目,保持原有品牌的基础上,大力扩展面对世界市场的经营范围,不仅在日本,在欧美市场及世界

各地的市场也将见到我们的全新产品。这样可以说明,TECMO方面所具有的广泛海外品牌影响力将为公司扩充世界市场提供强有力的支持。

此外,松原还提出了新公司成立后两年的营业预期,到2011年。公司年度销售总额将达到700亿日元,营业利润也将超过160亿日元,经营整合带来的实际效益将完全可以满足甚至超过股东的期望值。

编者按 几个月前的“闪电式相亲”仍然历历在目,SE也因此披露了一通,今次终于达成“订婚协议”不管别人怎么想,玩家们还是应该拍手称庆的,这两家公司合并不仅意味着各大深受受欢迎的品牌可以更好的延续下去,还将有实现原来不可能实现的新游戏系列的可能,而且合并后也不必为了生存而糟蹋自己的品牌了,将有更多的心思花在创新突破上。希望光不再暗,脱魔不再脱,将“脱光”进行到底。

TOP
新闻直击

●THQ公司宣布该公司于10月14日发售的X360/PS3跨平台游戏《黑道圣徒2》双版本全球销量已经突破200万套,在同期发行的游戏中取得了相当不错的成绩。

●NBGI宣布原定12月11日发售的NDS新作《心灵传说》延期至12月15日发售,延期一周的原因据说是因为完成阶段出了点小问题导致进度变慢,两版本的价格不变仍为6660日元。

●CAPCOM公布PS3/X360版《街头霸王4》将于2009年2月12日发售,价格8390日元,并且同时还将有收录长篇新作动画的特典DVD发售。同时本作的日版封面已经确定,不同于美版的泰拳,日版采用的是摔角与肯对战的场面。

●开发过《真名法典》的知名韩国游戏公司Softmax宣布,公司已开始针对NDS平台的韩语化游戏的开发进程,以后将陆续有本土化的优秀NDS游戏与韩国玩家见面,目前预定今年内推出的项目有《怪物农场DS》、《你好烘焙太郎DS》两款韩语化作品。

●据悉,美国地方法院正式宣判,SONY公司在与美国Agere Systems公司的专利侵权案中败诉,需支付1850万美元给该公司做为赔偿,被告理由由SONY在包括PSP在内的便携设备上使用的自动下载音乐讯息功能侵犯了该公司的专利。

《生化危机5》体验版放出

本刊讯 CAPCOM公司最新公布了PS3/X360《生化危机5》的最新消息，本作的发售日已从原定的09年3月12日提前至3月5日，并公开了限定版包含的内容，X360版的体验试玩版已于12月5日通过Live提供下载。

游戏的发售日比之前厂商预定的提前了一周，并且双版本均在3月5日发售，价格8800日元，

都拿到本本期时已经帮很多人了。



CAPCOM官方并未明确原因，根据推测应该是为了避开与同期的国民级软件《勇者斗恶龙9》撞车的缘故。本作的限定版名为《BIOHAZARD 5 JIM TEO EDIT ON》，内容十分吸引人，包含一个主人公是斯专用的黑色腰包，与本全金的一个（主人公衣服）设定资料集，另外还有一支外型模仿系列中病毒疫苗试管样子的特制U盘，这个容量为2GB的U盘拿在手里夹用一定非常拉风，限定版将与通常版同时限量推出，价格12800日元。最为值得关注的是，本作的体验版DEMO已于12月5日通过XboxLive率先提供PS3版本（会员免费下载），但PS3版DEMO暂时未确定日期，X360玩家可以先体验生化新作带来的震撼。

编者按 游戏只提前一个星期很明显就是为了避免和某些作品撞车，这样对双方都有好处。而X360的体验版难道就是传说中的“限时独占”吗？

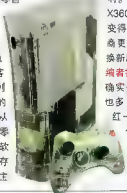
零售商恢复X360换机服务

本刊讯 临近08年末，各大主机市场都将迎来今年最后一个销售热潮，而由于近期X360主机的三红故障率已比以前有了很大好转，美国地区各大零售商依次恢复了对故障X360的更换服务，以配合年底销售旺季的到来。

相信各位还记得去年X360的“三红”风波闹得多么厉害，各大零售商甚至停止主机更换服务，弄得微软不得不花费10亿美元用客服热线给自己门下下的漏洞，而今年微软经过一系列举措，包括将65MM机芯的发售及对生产工艺的改良，使X360主机的三红现象有了明显改善。从即日起美国地区各大零售商可以直截了当向零售商下属的各大店铺内免费更换，只要仍在微软官方规定的“一年保修期”内即可换购新的主机，存在差价的情况采取退差价和补差价的原则，且更换主

机时可以将原机的硬盘保留只更换主机，这样一来将更为方便地使主机故障的玩家尽快恢复自己的游戏权利。另外，由于近期双65MM新版X360的上市，原先成本主机处觉得变得十分微妙，目前暂不清楚零售商更换故障主机服务中是否包含更新换代机器的内容。

编者按 最近这几个来三红的现象确实少了很多，加上降价卖机的人也多了起来，不过话说回来只要三红一天没有彻底杜绝，这块心病依然会困扰玩家在玩与不玩的两难上，对于国内无法享受到这种免费更换服务的玩家来说，还差能这么省心比较好。



SE大餐纪念特辑《Re: [リブライ]》

本刊讯 SQUARE·ENIX公司宣布，将于12月13日发售一本纪念收藏性质的特典合集，收录“DK23713”展出的丰富内容。“DK23713”是SE于今年8月2日至8月3日独立召开的本社新作展示会，包括《最终幻想13》、《勇者斗恶龙 第三个生日》、《王国之心》数部作品等在内的最新作品信息均在这场展会一公开，本次预定12月13日发售的纪念特辑《Re: [リブライ]》将此次展会所公开的文字、资料、图片、影像及会场概况等内容全部打包收录，更兼具吸引力的周边还将附赠片长超过50分钟的影像DVD光盘“Premium DVD”，其中收录有只在本次展会中公开过的珍贵影像画面，以及因各种原因没有参加展出的内容，十分具有观赏价值与收藏价值，特辑包含DVD售价2625日元。

编者按 DK23713上展出的作品大多数都还没有发售，仍然是“传说中的神作”，感兴趣的玩家们不妨想办法买来一尝打包包个够。



谣言一夜成现实《天诛4》PSP版

本刊讯 不知各位是否还记得以前本刊曾报道过Wii《天诛4》可能推出PSP版的传闻，而就在此本作发售没几天，厂商当真公布了PSP版《天诛4》的消息，并且已确定于09年2月12日发售，传言一夜之间成为了现实。

《天诛4》是FromSoftware预定推出的“Wii三部曲”的第一作，当初在与任天堂的合作发布会上曾豪言壮语地宣称将在Wii平台上大展宏图，可惜的是，本作由于与之前作品大相径庭的操作，以及很多方面的设定变化，导致游戏发售后的销量极为惨淡，甚至不及前作的十分之一，使这款游戏与厚望的新作成为了彻彻底底的大悲剧。很明显的，PSP版将回归以前传统的操作方式，比以往作品更为强调隐蔽行动的风格将会得以保留，玩家们可以在掌机上也能体验到体感者活剧的最新作了。

编者按 根据开发周期来看厂商可能早就做了两手准备，现在关心的是，《天诛5》是否还会在Wii上推出？只希望这个系列不要就此沉沦下去就好。



TOP 新闻直击

●SEGA公布PS3大作《龙如3》的发售日已确定为2009年2月28日，本次新作的预约特典与前作相同仍是杂志KUMUTAI。



↑本作无疑是最佳期待期，也是离我们最近的一款PS3大作了。

●根据统计，X360主机全球销量已经突破了2500万台，超过了前代Xbox统计总销量之和，此成绩自发售至今用了3年时间。

●来自英国媒体的消息，X360版《横行霸道4》的独占追加章节“Lost and Damned”将于09年2月18日发售，其中将包括独立于原作的全新章节和另外的主人公“库尼·范里比茨”，将会演绎一段独立于原作之外完全不同的自由城故事。

●NBGI于11月23日在日本东京举行了街机版《机动战士高达 高达VS高达》的官方决胜大会“Premium Dogfight 1”，来自全日本共计128队的选手参加了本次对决大会。

●山内一典近日在接受媒体采访时透露道，PSP版的《GT赛车》新作正在全力制作中，但会在PS3版（GT赛车5）发售后才会上市，目前正在调试车子建模与网络联机等一系列内容，预计将在近期公布详情。

●COE公布双联机版和育成类卖点的PSP版《真·三国无双联合突击》将于2009年2月26日发售，预定价格4800日元。

●NBGI公布《NDS推理冒险新作《柯南·金田一事件簿 相会的两位名侦探》，本作将以日本动漫界最为著名的两位侦探角色柯南和金田一为主角，共同演绎超越作品范畴的梦幻推理故事，游戏预定09年2月5日发售，价格5040日元。



●任天堂的台湾子公司赛特公司公布，将推出在全球市场皆大受欢迎的软件《Wii Fit》的繁体中文版，预定12月17日发售，价格3000新台币。

●NBGI宣布将于PS2推出一款《超级机器人大战Z》的续作《超级机器人大战Z Specie Desc》，其中将收录具有新剧情与新角色的短篇关卡，还有可随意观看战斗动画的鉴赏模式、各种图鉴、音乐、影像、资料集等要素，预定09年3月5日发售，价格5229日元。

●由NBGI与COE共同开发的《高达无双2》公开了最新情报，新作中将加入角色之间友谊度的设定，角色之间会视情谊敌我双方的立场及被击倒的次数增减友好度使对话发生变化，并会对分支关卡产生重要影响。

软件

PS3独占《神秘海域2》 德雷克寻宝猎人之旅

本刊讯 SCE最近以一段视频的方式公开了PS3新作《神秘海域2》的情报。这款游戏以一段视频的方式公开了PS3新作《神秘海域2》的情报。这款游戏以一段视频的方式公开了PS3新作《神秘海域2》的情报。

官方暂时还未公开太多关于此作的内容，据称新作中主人公德雷克将与著名冒险家马·波罗的东方之发生一些关联，将沿着这位13世纪伟大冒险家的足迹寻找属于自己的道路，并在古墨西哥被灭亡的阿兹特克民族所在的地区寻找失落的阿兹特克文明，以一名寻宝猎人的身份探索深藏于其中的神秘宝藏。新作将加入在山坡及断崖等地形自由攀爬的系统，玩家可以在各种复杂的地形运用自己的想象及手脚来到达想到的地方，秘密潜入系统会运用冒险者与生俱来的出色行动力避开敌人的视线而不必刀刃地达到目标，以此来将本作将是一款动作性十分强的冒险游戏，非常值得期待。

编者按 综合视频描述来看，似乎本作的销量将十分广阔？也许历游全球也不是不可能。



软件

《勇者斗恶龙9》新情报

本刊讯 “国民神作”《勇者斗恶龙9 星空守护者》即将于09年3月份正式与期待已久的玩家们见面，SQUARE·ENIX近日又公开了新作中作为主人公处境的遭遇与充满个性的职业系统，从我们可以看出游戏的核心细节已经非常清晰了。

新作中玩家的冒险中心是一个由三名女性经营的 露依亚酒馆。在这里可以通过中介介绍与自己一同冒险的同伴，通过酒馆提供的角色信息来自由选择自己喜欢的组队的人，联机游戏时就要在这里和其他玩家进行交易、互相组建冒险团队。游戏中玩家可以以根据需要进行自己的职业及造型，以组成最合意冒险的团队。本作可以创造的角色造型项目非常多，除了职业以外，角色的性别、发型、肤色、体型甚至服装的颜色都可以自由选择搭配，完全可以

运用触控笔来做出任何你心中的理想！或恶搞形象，用这个角色与其他玩家一起冒险战斗。角色的职业目标已知的有战士、魔法使、盗贼、武斗家等，这些职业都会因成长方向不同而能力存在很大差别。游戏中必须根据各项职业的特点来搭配战斗团队，才能做到万无一失，成为一支综合实力强大的优秀队伍。

编者按 如此一来看《DQ9》也要走联机游戏卖点的路线了，结合近期其他一些手机新作动向，看来“NVP效应”为业界带来的影响是极为深远的，国民RPG也不能免俗。



日本头条

“光碟容量不重要”

本刊讯 PS3运用的50GB大容量蓝光碟一直是SONY方面引以为傲的卖点，但双平方的游戏并没有出现PS3最擅长的X360般的现象，甚至很多时候都是后者要优于前者，这不能不说是个怪现象，而近日SE的高管一语道破了天机，指出光碟容量完全无法左右游戏的品质。

SQUARE·ENIX公司副社长桥本



真司说道，厂商开发游戏时首先要考虑的是主机的性能能为作品提供多大的支持，开发人员会根据主机特性进行针对性的制作与优化，以尽量达到最完美的程度，因此在硬件性能差别不大的情况下，所做出的成品差别是非常小的，只在细节上有些细微的差别，这取决于硬件的特点和开发环境等因素，作为存储媒体的光碟基本上不会起到什么作用，因为在容量不够的时候可以采取双光碟甚至多片光碟的方法来实现，因此，跨平台的《最终幻想13》两个平台版本不会有性能差别。

编者按 游戏是否好要看硬件性能和厂商的技术水平，只要能放大，机能多少差别都能用技术来优化过来，况且PS3和X360本身机能能差多少，蓝光片能说些什么。

日本头条

你被萌到了吗？你被萌到了吧 高田光莉饰真人版樱近乎神似

本刊讯 这年头COSPLAY并不是什么新鲜事啊，但你很难看到与原作神似的优秀作品，而这次CAPCOM为新作《街头霸王4》一手打造的春日野樱一定会让你改变看法，那个高冷可爱的丫丫就高田光莉生站在你面前。

《街霸4》将于09年2月12日同时发售PS3/X360版，CAPCOM最近也不遗余力地在电视上播放广告和宣传广告，演出花枝也层出不穷，当游戏画面已经不能满足制作者和观众口味的时候，这位真人版的格斗少女就诞生了。这名扮演樱的女孩子高田光莉，还是名小学六年级的小女生，可以由图看出与原作中充满活力的樱非常神似。《街霸4》的制作者小野义德表明了启用这位女孩的原因，因为当年沉迷《街霸2》时代的玩家们现在多已经是三十岁左右的父亲了，他们现在的孩子也都差不多应该是高田光莉这种年纪，这会让从二十多年前那个时代过来的老玩家们产生相当强的共鸣吧。由此看来新作的制作者还真是非常希望重现当年那个辉煌的街机时代。

编者按 官方COSPLAY的确不同凡响，而且还是名小学生LOL初演，真是难以想象这位小女生出现在狂热的格斗FANS面前会是什么情景，估计会组团围观还要合影留念吧。



TOP

业界声音

三上真司
Flat Num Games公司开发主任

我不会去玩《生化危机5》。这款游戏不是我负责开发的，更不是按照我的理念去制作的。我想知道如果去玩了，会感到非常多的不满意，会觉得这里及那里都要做很多调整和改变，但开发者们不会因我的想法而产生改变。我想玩家们也许喜欢这款游戏，但我想要的，是《生化危机》系列再不敢出改变的话，以后是注定生存不下去的。

——这位当年的生化之父现在的心情一定非常复杂，一方面要在新项目上打造属于自己的今天，一方面面对自己当年的《生化危机》系列难以忘怀，他很不甘心，《生化危机》是他一手打

造的，但现在只能眼睁睁地看着别人主宰其命运，他现在的活已不能再对《生化》新作产生任何作用了，但相信打心底上还是真心期望《生化》系列能一路走好。

岩田聪



任天堂公司社长

“我们的产品不需要进行降价促销，包括硬件主机以及软件，都不会轻易调整他们的价格，游戏的廉价款也不会，因为我们认为游戏产品需要一个稳定的市场，一个相同价格的产品没有必要分两种价格卖给玩家，那是很奇怪的事情，会让人们认为以后会降低价而不买，那样对于先买的玩家来说也是很不负责的。”

岩田聪当然有这句话说过这番话，任天堂现在的产品无论是Wii也好NDS出过，都在全球市场处于无法企及的领先地位，或者说他们早已经获

胜了，因此完全没有必要再用降价来刺激销量，保持现状就可以坐等收钱，任天堂的游戏也是一样，再走的游戏也有人来购买。

和田洋一



SQUARE·ENIX公司社长

“现在的游戏界早已经不像从前了，单一主机一统独大的时代已经过去，多元化全球化是业界发展的趋势，作为第三方的厂商要生存下去，就必须全面发展在多种平台开发产品，目前的三大主机长期处于三足鼎立的局面，押宝在单一主机上风险太大，多平台化，谁都不得，才能明智的选择，这也是我们推出众多X360的RPG和《FF13》跨平台的主要原因。”

——利益就是一切，原来被主机占据的市场现在被三家瓜分，只要那一部分的份额虽然无法养活自家的员工，任谁也不会觉得抱怨的。



六款作品荣获PS年度桂冠

本报讯 能在一年一度的游戏大赏上榜上有名，是每一位游戏制作人的梦想，不仅意味着自己的作品得到了肯定，也标志着自己职业生涯的辉煌，今年的PlayStation Awards又让六位大神登上了神坛。

PlayStation Awards是一年一度日本地区PS系平台游戏的年度表彰活动，以作品的最终设计销量为参考依据，共分金、白金、双白金三个档次的奖项，分别为60-100万、100-200万、200-300万分级。本年度获得头牌的状元是今年在PSP平台席卷狂潮的《怪物猎人P2G》，以250万以上的销量毫无悬念地赢得了双白金



年度总冠军，排名后五位的作品均达到了50万档次的金奖，分别为PSP《核心危机 最终幻想2》、PS2《WE 2008》、PS3《合金装备4》、PSP《梦之墓》和PS2《超级机器人大战Z》。六款获奖作品的当奖制作人 本良三、金泉英树、寺田敏之、川岛秀夫、酒井智史、寺田贵信皆上台领奖，并分别发表了获奖感想，表示对长久支持的玩家们表示感谢。

未来的作品也会继续努力。在本次颁奖招待会式的活动上，SSCC社长并来一天发表演讲，表示对获奖作品和制作人的祝贺，并支持PS业务的所有厂商和玩家表示衷心的感谢。活动会场还见到了久多良木健 现任SCE名誉会长的这位昔日的PS之父也特意来此祝贺，也成为本次活动中的一道特别风景。

TOP 新闻直击

●SQ-ARE·ENIX公布了即将于09年2月19日发售的X360大作《星海传说4》将采用双DVD的超大容量推出，游戏内容将会非常饱满，首发日价格8960日元。



一周年纪念版，明年2月发售，敬请期待。

●NBG再次大幅公开了《高达无双2》中即将包含的机体角色与游戏系统，其中《高达F91》中的基西莉亚及《高达SDDE》中的拉克丝和露娜等人将作为新作中可使用角色亮相登场，此外游戏中还可以通过拼装零件的方式进一步强化自己的机体，挑战与更有礼于自己。

●在PC平台获得超过100万销量佳绩的角色扮演游戏《The Witcher 巫师》，由制作发行厂商Ater和CD Projekt RED公布即将移植到PS3与X360平台，移植成本定名为《The Witcher Rse of the Wh to Wolf》，发售日与价格暂未定。

●SNK公布了PS2版《格斗之王2002 终极之战》日版发售日为09年2月26日，价格5040日元，初回特典是 豪华版特选豪华限定版的DVD光碟，格斗FANS绝不可错过。

●SEGA公布了PS3/X360版《索尼克世界大冒险》的日版新发售日期为09年2月19日，游戏的OST音乐光碟则将于1月28日发售，而W-版则依然会按照原计划于08年12月18日推出。

●有消息称 在美国拉斯维加斯举行的Spoke TV 2008游戏颁奖晚宴上，将首次公开X360大作《战争机器2》的资料片，此外还会有PS3重制版《战神3》的最新影像公布。

●SCE宣布从年底12月18日开始，玩家将购买一台PS3主机将赠送一张游戏体验光盘《祝 PS3生活》，分为红白两个版本，其中包含多款PS3游戏的试玩版，红版则包含《WEG》、《非诚勿扰》等游戏，而白版则包含《生化危机5》、《龙背上的骑兵3》等版本的大作试玩版，非常吸引人，两个版本可在买机时任意挑选一款，不过这个促销套餐仅限日本地区销售，有意的玩家还需寻找渠道从日本购买。

●欧欧宣布将推出最新一款的“X360白金精选收藏版”——《信赖铃音 宵静之梦》，预定09年1月8日发售，价格3800日元，首发X360廉价游戏系列“白金精选”已增至44款。

●Activision Bizzard公司在一项官方活动中，公布了旗下大作《使命召唤》的第6篇《使命召唤 现代战争2》，新作由4代的小组Infinity Ward工作室负责开发，将是受欢迎的《使命召唤4 现代战争》的续作。



水口哲也打造Wii音乐新作

本报讯 水口哲也，对于众多当年的SEGA派来说是一个伟大的名字，《大空物语5》、《Rez》带来的感动至今记忆犹新。而这位已独立门户的音乐人又将为玩家们带来新的感动，你将在Wii上玩到他亲手带来的全新音乐游戏作品。

在日本举行的业界老铺雅达利的新闻发布会上，水口哲也代表他一手创办的Q-ENTERTAINMENT公司宣布将为Wii开发一款音乐类美的游戏，名称暂定为《Q.》，由水口本人亲自担任游戏制作，担任负责游戏的发行工作，预计将会在09年发售，只不过目前还没有透露关于此作的任何详细信息，具体估计要等到以后合适的时机才会予以正式公布，水口也没有说明推出此作的原因，但估计是看中Wii平台庞大且平民化的用户基础，希望借此能有一番作为吧。此外发布会上雅达利方面还公布了 款对应X360

平台的新作《Cubed》，详情未明，预计将在09年发售。

编者按 音乐大神制作的音乐游戏当然令人十分期待，不过这次还是要为他捏一把汗的，Wii上的音乐游戏一向运势不佳，祝愿水口大神能交到好运。



●水口哲也相信通过Wii的广受欢迎，中心中的音乐游戏一定会得到很多人的喜爱，他的游戏与音乐一定会很多。



“猛将传”传染？《基连野望》新作

本报讯 似乎是暗黑的“猛将传”传染计划，也刺激了业内其他厂商，近来不少作品都有加强版资料的推出消息，这不，年初PSP上广受好评的《基连野望 阿克西斯的威胁》也将推出其加强版，PSP和PS2玩家们都可以买到经典高达战略游戏的魅力了。

本次新作定名为《基连野望 阿克西斯的威胁V》，标题后面的那个“V”意义暂时不明，是否代表系列将推进到V高达还有待证实，不过官方已经公布了新作中将加入小说《闪光的哈罗线》中的机体与角色，“高达”和哈罗线等都会正式登场，也会有其相关剧情一并演绎。此外还将加入大量Z-MSV及《高达前哨战》中的机体，22、阿玛罗等ZPLMS-EX-5等人气名机都将闪亮登场。游戏系统将以前作为基础，并加入全新剧本，阿玛罗的老爸阿姆·雷也将拥有自己的强大军队。本作预定09年2月12日发售，PSP/PS2版价格分别为5650日元和6800日元，两版本同时发售。



新机含256M内存 无硬盘也可存东西

本报讯 微软新推出的双65NM主机让玩家们欣喜若狂，很多玩家在抢先订购Arcade版的X360主机放心上，而微软最近又公布了新推出的主机中将内置256MB内存的消息，这实在又是一个好消息。

这批主机是从10月份开始上市，采用了新设计的全新主板，除了GPU也改为65NM外，主板上还新添置了256MB的内存，玩家们可以将一些不大的游戏存档和下载后的一些小文件存储到其中，这不禁让人想起了以前SEGA土星主机，这种方便玩家的设置相当不错，有兴趣的玩家不妨留意一下。

另外，微软官方已经确认了年底圣诞节后的一系列促销活动，包括美国纽约及洛杉矶在内的各大城市的卖场和综合商城都将举行为期数周的大规模X360促销活动，包括买机送赠品、抽奖活动和促销销售软件等丰富多彩的内容。

编者按 这个小设计让人感到很舒适，虽然256MB对于X360来说有些小，不过用于存储游戏存档已经足够了，这对于A版主机来说无疑是至宝。



道高一尺,魔高一丈! 玩家怎样对付厂商?

俗话说,没理的怕有理的,有理的怕不讲理的,自打游戏诞生第一天起,游戏玩家、游戏厂商与各路黑客强盗之间的三方周旋就一直没停过。作为业界主角的厂商们为了让自己花费多年心血和无数钞票开发出的产品收到最大回报,不仅在宣传攻势上大费力气,还要在产品安全上想尽一切办法保护自己的利益,而玩家方面,当然也不会那么老老实实地做厂商的俘虏。因此一场场技术与盗版的斗争,在双方的战斗中这么多年就从未停息过。至于会持续到什么时候,恐怕只有阎王爷才知道。□文/翔

加密? 破解只是小儿科!

索尼的PSP3000与任天堂的NDS相继上市,虽然标榜“大屠杀、高清晰、克己、便捷”等等让你掏腰包的理由,但对于广大第三世界的人民来说,最新加密与封锁锁卡才是最新的“卖点”,那些新功能让我们有“百个理由去买它,但后者却只有我们有一个理由不买它”对于厂商来说,每年因盗版下载ISO和烧录游戏带来的软件收入损失是不可估量的,虽然下载游戏从某种程度上说避开了硬件销量,但若是中国大陆地区需求量带来的卖相走私销量,1倍于此的这样也带来了越来越多的软件销量损失,合计算来仍然是得不偿失的。所以,加密,加密!再上一层的加密保护就这么包上了,但既然是有利可图,机子有人买,而且还是同一款主机的所谓破解机,那些高超的黑客们自然不会放过这些东西,你不是加密吗,我就要破了你,证明你的无能。其实很多黑客都不是为了钱什么的,而是为了证明自己的能力,向外界显示自己的技术,殊不知有些开发电脑病毒的人被聘为国家技术人员的例子吗?这年头别管你干什么,只要没触犯道德和法律的底线,你就是个强人。所以那批和老任这点点伎俩在黑客眼中也只是不过“需要花些时间的麻烦”罢了。近日已经看到有人放出了在新机上市前偷录游戏的视频,还有那批最新的什么神奇电池,似乎厂商的重新“马耳他语”也要土崩瓦解了。

至于光盘加密,早已是名老掉牙的东西了,在英明神武的黑客面前这个光盘就跟被破了一层纸一样,除了那些蓝晶晶的高科技产品还在试验中外,其余全部都是5元碟的天量。

这个算是明目张胆的对抗厂商的“独裁统治”了。2008年11月11日,在光棍节这个特殊的日子,号称无限金钱的微软又下了一年内无版权的事,它在毫无征兆预警的情况下大规模封杀了大批改机X360的JVE版权,无数玩家因此高喊心痛并失声痛哭,且在秋季更新的JVE高峰论坛加强了监控力

度,甚至有玩家登上JVE后仅10秒即被封杀,产额程度可谓空前。而就在微软对此洋洋得意,幻想继续让玩家乖乖再买一台新机时,国外有玩家通过给主机加装特殊芯片,解开了被BAN的主机,并成功登上了JVE。

微软的所谓BAN机是通过网络检测,检测登陆JVE的X360主机内部固件机构,一旦发现更改了原始设置就会毫不客气地封杀该主机的固件D并记录在案,X360因此变成了X180,而因为没有对JVE的D因此这台主机还可得登上JVE,不过该台主机再买一台台“再购一台主机?微软又要宰我一刀?不行绝对不行!因此

微软就想尽各种办法想阻止BAN机的机器能再次登录JVE权利。有人在游戏光盘中加入了特殊程序,在上盘中时通过法绕过微软的检测,就像读碟那样的原理,还有最近几天该玩家给主机加装芯片及重新JVE的消息也不是空穴来风,如果将其规模化实用化,那JVE店内又会多出一项颇能招徕生意的项目了,“完美读碟BAN机啊!轻松上网,享受快乐生活。”这多麽诱人的招牌啊!真是期待微软的JVE总监会看到这种情景会是怎样的脸色,当然这是后话了。

游戏太贵? 我买二手的!

不可否认欧美及日本等资本主义发达国家要比我们天朝人均收入高得多,再加上国家对知识产权的重视使得当前现象会少得多。但这并不意味着他们入都是富翁,可以像买5元碟一样买那些动辄数十美元数千日元的游戏,甚至某款无厘头还标价定价定购入进目。比如某晚买的1万日元历史游戏,对于没有收藏欲只想玩一款游戏的玩家来说,买二手的游戏确实是不错的选择,于是所谓中古市场孕育而生且由来已久,大挖玩家也因此受益匪浅。但这当然严重侵害了厂商的利益,二手买卖本应属于厂商的钱互相流通在玩家手中,游戏这种特殊产品并不具备实际的持续价值,软件也不会像电视机洗衣机那样明显折旧,玩家玩的是游戏这个过程而非一块带成一张光盘,这个过程中也没什么太次价值了,但厂商们偏执的就是这个游戏过程,所以自打红白机时代开始任天堂为首的玩家就没停止过对二手市场的打压,因此而产生的官司也层出不穷,关于二手市场的合法性至今争论不休,那么,厂商和玩家们该如何化解这种不可调和的矛盾呢?

最近有一条消息很值得致意,说是《战争机器2》的制作者对该作本周200万的销售仍感不满意,认为本应超两倍的销量,因为至少有过一半的玩家也玩到了这款游戏,那那部分钱去哪儿了呢?很显然这是买游戏的玩家又把玩过的软

件卖给了别的玩家,这样厂商就得不到那部分的钱了。所以他们有计划将制定一种新的制度,就是在新发售的游戏里设定最终BOSS的密码,玩家必须通过自己购买游戏时获得的暗号来从官方获得这个密码才能最终BOSS顺利通关,也就是买二手的玩家将无法完成游戏。此项计划立见遭到了大批玩家的口诛笔伐,认为这简直就是把不玩游戏拿来卖的骗钱行为,厂商也被迫做罢,虽然这跟减少二次购买要付费费一样是个笑柄,但厂商能想出如此招数来也不得不让玩家产生警觉,商人永远是惟利是图的,消费者也永远是贪便宜的,梦之战斗远未结束。

修不好? 我砸了听响!

有个四不象的流行词叫“白废生嚼”,即爱到爱到爱到爱到死到死到地,其实都是因为爱太深却得不到满足而产生的病态心理。现在的游戏主机尤其是今天这代的三大主机,都存在各自无法替代的强项及“无法替代”的缺陷,玩家既想拥有自己的次世代主机又要为质量及主机前途担心,相当多的玩家都不假思索地,以某台著名的“三红机”为旗帜,全世界每天不知有多少台X360被送往微软和商家的修理部,更可况的不是光是XS,就连这微软官方修理的机器被送回来后再玩不了红机的厄运,甚至被送回来的机器还是被拆过过的,别人的机器,如此不厚道不负责任的行径简直就是对玩家的侮辱。对这种情况很多玩家都对微软爱到恨,而那些“红后”的机器怎么办?送回去修也修不好还劳民伤财,不跟卖这种了,老子不玩了还个啥呢?于是,红机生出了各种各样的新式用途,铁饼、砖头、垫脚石、磨盘、沙袋等等出奇的花样不断涌现,玩家的发明创造力让人惊叹。前几天还看过一段视频,三个彪形大汉在测试二大主机的抗击打能力,十几块板砖被放在主机上面,然后像砸扁铁饼一样一击粉碎,可怜的红X360一刹那即告再不起。强劲的Vivo时侯三红仍然站得正,老任不愧为老当益壮的典范,虽然也考虑到有暴力倾向玩家的生理需求,值得学习,值得学习。

红机的厄运,甚至被送回来的机器还是被拆过过的,别人的机器,如此不厚道不负责任的行径简直就是对玩家的侮辱。对这种情况很多玩家都对微软爱到恨,而那些“红后”的机器怎么办?送回去修也修不好还劳民伤财,不跟卖这种了,老子不玩了还个啥呢?于是,红机生出了各种各样的新式用途,铁饼、砖头、垫脚石、磨盘、沙袋等等出奇的花样不断涌现,玩家的发明创造力让人惊叹。前几天还看过一段视频,三个彪形大汉在测试二大主机的抗击打能力,十几块板砖被放在主机上面,然后像砸扁铁饼一样一击粉碎,可怜的红X360一刹那即告再不起。强劲的Vivo时侯三红仍然站得正,老任不愧为老当益壮的典范,虽然也考虑到有暴力倾向玩家的生理需求,值得学习,值得学习。

算你狠 老子不玩了!

这绝对算是对付厂商的终极必杀级战略,大有鱼死网破的英雄气概。厂商花了那么多时间砸了那么多美元。赚的是谁的钱?当然是玩家的!厂商一切行为都是玩家服务的,只要玩家还要买厂商的游戏,玩家就是大爷,想就赚得不能,所以,不管你游戏也好老任也罢,你太过了,惹毛了老子不玩了的游戏总成了吧?看看微软的该去,所有的玩家都不玩了也就喝西北风去吧。因此,厂商再有两招招明吗,也不能违背玩家的意愿和心愿,我们玩家才是厂商的祖宗,天王老子,你说是吗?

以三红机为例,其实大部分厂商还是会为玩家们想的,毕竟厂商的产品是要卖给消费者的,只要从正规渠道购买正版软件,这个市场还是有着广阔的前景。当然,如果碰上实在难以忍受的无良情况,请参考上面自行对号入座。



如何打造一款卖座游戏?

“20%”的压力

对于游戏开发而言,有没有可能将某些重要元素集合之后来保证获得巨大的销量?如果在某款游戏中加入多少关键因素是否就能明显增加其销量或延长其生命周期?有没有一种比较固定的套路或是设计思路来制作一款完美的游戏?

相信这些都是困扰所有游戏制作人的问题吧。虽然毫无疑问,不可能所有的游戏都能够获得成功并获取收益,但是最近的一项调查结果显示在太出人意料,那就是所有的游戏中,只有20%的作品能够为厂商带来收益,其余80%的作品不是仅仅能维持收支平衡就是亏本。

20% 这个比率绝对让人心惊。这也就难怪理解为什么像EA、ACT VISION、J.B SOFT这样的著名厂商也都会专门委托调查机构来研究成功游戏的“标准处方”了。所幸,最近这项研究可以算是小有眉目了,我们不妨一起来看看在如今的业界,如何才能打造出一款成功的游戏大作。

什么样的游戏才卖座?

负责进行该项目研究的是“电子娱乐设计与研究”EEDAR公司,Electronic Entertainment Design and Research。他们以一款名为《FutureNot》的游戏为假想开发对象,通过分析近些年来诸多成功游戏的特征,提取出一些重要要素,将它们逐步加入这款假想游戏中,经过不同的组合来预测这款游戏未来的可能销量。当然,这只是个研究用的数学模型,实际上《FutureNot》并不存在,也从没真正被开发过。

尽管实际的系统设计、开发以及销售并不能像制作模型那样通过简单的拼凑就能得出结论,但是如果对整个游戏进行全局的研究,还是有可能制作出成功的模型并加以分析研究和预测的。本项目得到了包括EA、ACT VISION、J.B SOFT等厂商的资金支持,从2006年成立以来,20多人经过两年的工作,将多达6000款样本游戏进行分类,并提取出其中的关键要素——例如游戏类型、风格、甚至

更好”,他在创立EEDAR之前曾经从事了11年的游戏设计。例如“无法得知多花费50万美元去给游戏增加一个多人模式是否值得”就是众多让人头疼的问题之一。事实上,在一款游戏的开发过程中,有80%的开发费用都被用来重新设计和重新开发达上面了。

五十万份销量的假想游戏

在EEDAR的预测模型中,《FutureNot》在类型和风格上被定义为“一款素质较高的正统游戏”,由JB SOFT的假想特礼尔工作室(Montres studio)负责开发,该工作室曾制作过《刺客信条》等著名游戏,实力是有目共睹的,而发售日则预定为2010年10月。在上述几项要素的前提下,本作在XBOX360上的预计销量为21万份左右,因为根据之前的数据统计,50%的360游戏销量大多在7.5万份到25万份之间,《FutureNot》21万份的销量正是基于这项数据做出的预测,预计在发售游戏后的6个月内达到此销量。

下面我们就开始“步步的“加血添醋”。

当失败是加入“成人要素”所谓的“成人要素”包括暴力、色情等内容。这倒也不难奇怪的,看看近年来在欧美大卖的游戏,有哪一款是“13岁以下”级别的?《Halo》、《使命召唤》、GTA等超顶级大作,哪一个的年龄分级不是M、MA、成人?在EEDAR的假想游戏中,《FutureNot》题材是一款带有成人镜头、有一定暴力要素的动作游戏,同时还会加入一定的角色扮演的元素在其中。

剧情方面,《FutureNot》被设定成是一个穿越时空的故事。特别探员莱斯特·该德(Lessey Can)在一次对恐怖份子的调查行动中不小心启动了某个引发世界末日的装置,为了避免这场浩劫,他必须通过时间旅行回到过去阻止灾难的发生。然而每次他完成时间旅行回到现在时,都将不得不面对因为时间的细微变动而造成的巨大效应。应该说这是一个比较正统的题材,尽管时间和时间理论这种题材已经在诸多的科幻小说或是同类游戏中被普遍用过,不过这种题材还是容易吸引玩家们的好奇心。

当然,秉承了欧美厂商一贯的传统,跨平台发售是不可避免的,《FutureNot》的PS3版预计销量为192266份——关于这个数字倒是让人好奇,作为一个预测性质的模型,是如何得出如此精确的数字?毕竟之前360版的预计销量可完全没有这么精确,而且精确到个位数的预测实在是有些不靠谱。不过EEDAR并没有对此做出说明,我们姑且就先忽视这一点吧。不管怎样,目前为止的努力,使得《FutureNot》的预计总销量已经达到了408336份,这个成绩已经很不错了,让我们再接再厉。

“加血添醋”的成功秘诀

作为玩家而言,自然是希望游戏包含的内容越丰富越好,这样才会感觉更加“超值”。那么给《FutureNot》增加一个多人模式是否值得呢?毕竟现在大多数游戏类游戏中都会包含一个多人模式,

尽管本作的基本构造仍然是以单人模式为主。

根据EEDAR的预测,增加一个多人合作模式的话可以令销量增加12400份,增加一个对抗模式的话可以令销量增加26000份。孔特金分析道,这部分的销量增加可以为游戏公司多获得100万美元的收益,如果制作及执行这些模式的费用不超过30万美元的话,显然这么做是值得的。

不过这和多人模式还是太简单了,如果能够开发类似《使命召唤》这样较为完善的多人模式的



话,将对游戏销量的促进有更为巨额的推动作用。由于不少玩家会玩过的游戏出售,因此,手游将影响到全新游戏的销量,而通过丰富多人联机模式以及增加网上下载内容的方式,可以延长游戏的生命周期,玩家在玩这款游戏上花费的时间越多,那么他们越倾向于购买游戏的其他可能性能越小,或是说,这层层面上也能促进全新《FutureNot》的销售。

发售日的选择自然也是非常重要的,前不久PS3创意游戏《小小大星球》不如人意的销量,就有分析家认为索尼在发售日的选择上有误。许多游戏都会选择在假期或是节日期间发售,这也许由于人们有更多的空闲时间可以玩游戏,而且不少大人也会选择购买新游戏来作为给自己孩子的礼物——著名的“圣诞黄金周”就是一个很好的例子。不过凡事都有两面性,由于大量游戏都会选择在这类时间段发售,同时也增加了该时间段内各发售游戏间的激烈竞争。

开发、小组的实力对于游戏成功与否同样有着重要的影响,将好题材交给一个垃圾或是二流开发团队去做,很难想象最后的表现能让人满意。举个例子,《FutureNot》的开发,但育碧蒙特利尔已经用之前多款作品的成功证明了其在动作游戏开发上的实力。如果要是将蒙特利尔换成一个实力不足的开发商,或是一个擅长策略游戏的开发商,就无法保证游戏的品质了。此外,包括视觉表现效果、品牌效应以及游戏制作人的名人效应等都会对游戏的销量产生影响。

一款游戏能否成功,并非仅仅是一两个因素就能决定的。但是通过对积极因素的有效组合,将绝对会使游戏厂商大获收益。本文对EEDAR的这种预测模型以及更多科学分析方法的介绍,使得制作一款素质有保障的游戏的可能性得到强化,尽管要想做出一个真正顶级的游戏,所需花费的精力和要注意的事项比这个模型要复杂得多,执行难度也要高出许多。但不管怎样,这是一个不错的尝试,至少,对剩下无法赢利的80%而言,肯定有值得它们借鉴的地方。 口文/北斗



是主角性别的等等。

通过对这些历史上的经典游戏进行整理,就有可能对计划制作的游戏的销量做一个大致的预测,此外对要开发团队、发行商、广告成本以及发售日期等要素对游戏销量的具体影响。EEDAR的创始人孔特金(Zetkin)说道“对于我经营开发过的每款游戏,我们都不去确定哪些要素可以使得销量

横行“罢盗”

——只可远观的PS3盗版

“要是PS3早点破解的话，360现在哪会这么嚣张？”“有PS3盗版的话，那么我们就可以玩得爽了。”“PS3什么时候破解啊？我都等不及了。”

PS3已经发售了两年的时间，然而到现在大家翘首以盼的盗版还没有推出。有的人看透了现实，于是加入了到了正版的队伍当中。然而还有很多人依然抱着黑客们快点破解PS3，期待早日玩上价格低廉的盗版。不过本文恐怕要给这些期待游戏的玩家们浇点凉水了。因为就目前乃至近一两年来看，PS3的盗版是不会出现在市场上的。这并不是说PS3防破解的手段过于高明，而是它的盗版不会给任何人带来利益。以下不妨先让我们来了解一下有关PS3的破解情况。

多管齐下的破解方式

首先的第一步 复制光盘。不管主机能不能破解，先把蓝光光盘里的内容完整复制下来，就算是取得了初步的胜利。黑客们在这一步上进行得顺利，终于以往的万事皆差一步，只不过需要用到光盘读取设备这样的新装备而已。于是，令人兴奋的消息便在PS发售不久之后传开 “我们已经成功复制出PS3游戏光盘的镜像文件”。许多玩家们听了也觉得欢欣鼓舞，因为“盗版盘”已经有了，那么似乎距离破解也只有一步之遥。这种想法大概就是360和WII所影响，因为这两款主机的破解都异常神速，只要光盘内容出来了，那么破解芯片不就就是原盘主机的正版认证功能么？不管怎么说，这绝对是PS3破解的第一步。不过这第一步所带来问题也不容忽视 那就是光盘容量太大！一开始破解复制的（抵抗人类遗忘之日）在删除了没用的文件之后，其容量居然只有153GB。更不要说之后应用到单面双层技术（合金装备4）了，其容量要在40GB以上！那么我们要用什么样的载体来装这些游戏呢？这个我们暂且不说，先看看黑客们接下来的破解吧。

在第一步复制了光盘之后，下面的工作就是开发破解芯片了。这段时间比较忙碌，多个黑客组织同时上阵，传出的消息有真也有假。其中的一只是在2007年底，有消息称，PS3的破解芯片已制造出来，并且在所有成本的主机上加载成功，可以顺利运行盗版游戏光盘。不过该破解芯片面积约为一平方分米大小，需要布线50余根，比PS2加载直读芯片还要复杂。而且最大的问题在于破解芯片的价格，竟然高达千元！当然啦，PS2最初的直读芯片也是价格不菲，而且从长远考虑，现在多花一点钱也是值得的。不过大家留意一下，这个芯片的面积有一平方分米，是不是大得有点夸张？看来明显是技术不够成熟，即便真的推出，相信后续的改良版也会有不少，大概玩家们还要再等等。

接下来还有黑客更绝，其手段简直就不像一般黑客，因为他们掌握了索尼的“内部信息”。这种神通广大的黑客在于尝试将零售版PS3主机的拆装开发机，之后使用仿装后的PS3主机运行自制程序从而达到破解的目的。而且该破解小组调用了外部程序工作人员来制作伪芯片，这种美化直读的伪芯片中藏匿了开发机的信息，因此可以直接读取到光盘内容。到这里大家是不是就明白了，懂得这个技术的人，不是一般的黑客，即使不是索尼内部的精英人员，也是得到了相关的技术支持。这个小组似乎是最有希望的，但后来因为不明原因，他们的进展突然变得缓慢了许多。难道是索尼内部提高了警觉，以至东窗事发？反正现在我们还看不到这种仿装之后的“开发机”。

从以上几点我们可以看出，PS3的游戏容量非常大，刻录光盘的可行性不大。而直读芯片的技术还不成熟，并且价格太高。那么效仿PSP这种把游戏拷贝到硬盘里的方式大概就是最后的希望了。果然，在以上破解方式都陷入困境的时候，有人在国外的网站上放了一段视频，展示了在60GB PS3上用硬盘运行《战栗》取得初步成功。视频放出后在相关论坛引发长达11页的激烈讨论，有不少人怀疑视频作者造假，更有不少人指出之所以选《战栗》下手是因为PS3提供该游戏的下载。不过几位资深的黑客倒是很好奇这种破解方式，只不过按照他们的经验，这种方式依然存在很多现实问题。

好了，关于PS3的破解方式就是以上这些。但为什么破解方式多样，却始终未见进展呢？下面我们就来一一为您解答吧。

天下主机，惟我不破！

首先我们打一下下期时蓝光光盘的玩家。众所周知，盗版之所以泛滥，就是因为价格便宜。360的正版游戏要300元左右，最贵的可能400多，但低盗版也就在10块以内，相差3、40倍。而PS3呢？蓝光光盘的单面单层：25GB 售价为15至20美元（100到140元人民币）左右，而单面双层（50GB）的就38至49美元 280到350元人民币，左右。要是您自己刻的话，一台蓝光刻录机就要3000元以上。相信这个价格对于盗版或者破解游戏的玩家而言，都不是什么负担。一张PS3盗版游戏的成本最少也要100多块钱，而现在卖盘的利润比这低，万一两块钱几片光盘，那么得卖出多少盘才能挽回损失啊？并且这么贵的盗版，又有谁会去买呢？

上面的这个事实既然复制蓝光光盘的希望成为了泡影，那么等于也给破解芯片宣判了死刑。因为既然盗版光盘都没有，那么直读芯片也就没有存在的意义了。当然也有人认为蓝光的价格在不断走低，早

晚有大会和今天的DVD一个价。不错，的确有这个可能。但另一个残酷的现实也必须看清，那就是蓝光的普及还不够，生产成本也不可能再在短期内迅速降低。要想和今天的DVD一个价，恐怕那时候PS4都发售好几年了。

接下来再看把游戏移植到硬盘运行的方式。其实这种办法在PS3推出的月已经有人找到破解方式通过安装在PS3上的Linux系统实现了。随后几个月在网络上一直都有流传PS3的硬盘破解和SOX导致即将公布的消息，但为什么后来又没动静了呢？就是下面的原因。

前面我们说了，蓝光光盘的容量为单面单层25GB 单面双层50GB。对于喜欢上免费下载游戏的玩家们而言，这绝对是一个很大的问题。随便一个游戏都要十几甚至二十几GB 更别提《合金装备4》这种40多GB的大作 下载时间就是很大的问题，另外还有存储空间的问题等等。就算有的玩家家里的网络带宽足够，一两天就可以下载完成，但PS3的磁盘最大才80GB，可用空间不到60，像《合金装备4》这样的游戏只能装一个。而大量的游戏又不能随意保存，玩家必须购买大容量硬盘，这笔投资是玩家们必须考虑的。

PS3不是不能破解，但破解的成本甚至高于购买正版，所以直到今天PS3依然是盗版商们不愿触碰的领域。

索尼唯一的骄傲

从FC时代起，盗版和正版之间的斗争就从来没有间断过，也没有哪一款流行主机是完全能够防止盗版的。尽管硬件厂商一直在升级自己的防盗版技术，但最终还是逃不过被破解的命运。PS3在技术上没有例外，但在其客观条件下却成了唯一的幸存者。PS系统除了二代的家用机霸主地位如今已经葬送在PS3的手中，现在索尼能够引以为傲的大概就剩下打击盗版了。

索尼电子娱乐公司美国分公司发言人曾对外“自豪”地发表过以下的讲话 “黑客们总是会尝试破解任何硬件系统，而我们所能采取的最好手段，就是让主机的安全性更强，同时主动向任何试图以非法手段破解主机的黑客追究法律责任。”

的确，PS3至今都没有盗版，但这次大概不能算是索尼的防盗版技术力有多强，而是因为索尼没有给盗版商留下任何利润空间，甚至连自己的利润都牺牲掉了。防盗版仅仅技术是远远不够的，这种做法无异于“防君子，不防小人”。索尼的DC只要能让盗版一张刻录光盘就能运行，使得玩家可以很方便地在家里自己制作盗版。而之后的很多主机虽然吸取了这个教训，但成效却未必很多多少。 □文/小洁



疾風流言帖

2 PS6可以存储大量内存 下数据记忆永生不死?

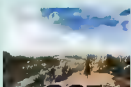
最期待游戏TOP10

Game Chart

最终幻想13

■PS3/X360 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演
■2009年预定 ■价格未定

之前公开的一张不甚清晰的载图中,可以看到一位身穿魔法袍 被敌军包围的少女,她是新的同伴还是已经公开的双马尾少女塞拉?



387票



生化危机5

■PS3/X360 ■CAPCOM ■动作冒险
■2009.3.13 ■59.99美元

游戏中提供了多达30件武器以供选择,其中克里斯有20件 希瓦有10件 战连(Morse)后还能够使用电锯,游戏的流程将有1.5小时,并有8.5小时的剧情部分。

371票

古堡丽影・地下世界

■PS3/X360 ■E・DOS ■动作冒险
■2008.11.18 ■59.99美元

在本作中以古代玛雅人为主线 并贯穿整个故事,而这次也不仅仅是单纯的探洞寻宝 传说中的吸血鬼和狼人将成为游戏中的新元素。



343票



超时空之钥

■NDS ■SQUARE・ENIX ■角色扮演
■2008.11.20 ■5240日元

这次的复刻版除了完整还原原作内容之外 还将追加活用NDS双屏进行演出的新系统 具备新乐趣的要素,并支持4人联机同乐。

319票

街头霸王4

■PS3/X360 ■CAPCOM ■格斗游戏
■2009.2.3 ■59.99美元

明穿修罗原本是暗杀拳的武术 并将之转变为一流的格斗技传授给隆与肯,最后在 与隆入修罗道而领悟杀意之波动的亲弟弟 豪鬼对决时落败。



302票

6 PSP/最终幻想 纷争/SQUARE・ENIX/2008.12.18

7 Wii/动物之森 小镇居民/任天堂/2008.11.16

8 XBOX360/光环战争/微软/2009.2.2

9 NDS/最终幻想 时之回声/SQUARE・ENIX/2009.1.29

10 Wii/怪物猎人 tri/CAPCOM/2009年预定

CHECK! 销量不佳,厂商抱怨续录卡

前几天某日本游戏杂志编辑表示DS上的复刻作品《超时空之钥》首周销量17万份的“奇迹”主要是由于之前的偷跑和续录卡所致,而本作的发行商SE也在随后表示以后将在游戏中更多的加入DS中的下船问题以及本作中的无线连送问题等手段来应对。



1 有原作众多FANS的支持 相信《光环战争》销量还是有保证的。

录卡对正版销售所带来的恶劣影响。

由Ensemble Studios负责开发的次世代即时战略大作《光环战争(Halo Wars)》,是在去年的微软X06会议上首次对外公布的X360/PC游戏。据悉,游戏的开发小组日前已经完成了试玩版,并召集Ensemble Studios的全体开发人员举办了一场《光环战争》联机比赛 以此来检验游戏的效果和质量。据一位参加了试玩比赛的内部员工介绍,游戏的完成度比较高,素质也令人满意。该试玩版是为了接受微软官方的内部审核而特别制作的,可说是倾注了开发小组的全部心血。

TOP! 日本家用机软件周间销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2008.11.10-2008.11.16

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1	NDS	星之卡比: 终极华丽	任天堂	2008.11.6
2	PS3	侍道3	SPIKE	2008.11.13
3	NDS	星之卡比: 终极华丽	KONAMI	2008.11.13
4	NDS	不可思议的迷宫 风来西林DS2	SEGA	2008.11.13
5	PS3	抵抗2	SCE	2008.11.13
6	NDS	DS吉村京太郎悬疑2	TECMO	2008.11.13
7	NDS	流星洛克人: 黑色王牌	CAPCOM	2008.11.13
8	NDS	节拍天国GOLD	任天堂	2008.7.31
9	NDS	时感店 女生风格	任天堂	2008.10.23
10	NDS	口袋妖怪: 白金	任天堂	2008.9.13

■KONAMI版的动物之森《大嘴子和魔法的385天》首周销量约为7.2万份,算是不错的成绩了。话说,TECMO《DS吉村京太郎》系列最新作依旧继承了系列的超长剧情 全称为《DS吉村京太郎最新篇2 新探偵系列 金田、高田、极寒的峡谷 复仇之影》



TOP! 美国家用机游戏周间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2008.11.9-2008.11.15

名次	机种	游戏名称	厂商	发售日
1	XBOX360	使命召唤: 战火世界	Activision	2008.11.10
2	PS3	使命召唤: 战火世界	Activision	2008.11.10
3	XBOX360	战争机器2	微软	2008.11.7
4	Wii	Wii Sports	任天堂	2006.11.19
5	Wii	Wii Fit	任天堂	2008.5.19
6	PS2	美国职业摔跤联盟	THQ	2008.11.9
7	XBOX360	美国职业摔跤联盟	THQ	2008.11.9
8	Wii	马里奥赛车Wii	任天堂	2008.4.27
9	Wii	Wii Play	任天堂	2007.2.12
10	PS3	抵抗2	SCE	2008.11.4



■使命召唤最新作本期当之无愧的占据了美国周间榜的头位,360版本周销量已经接近百万,PS2版销量也有45万份,不过360版的质量自然是不及不说,但PS2版的素质则有待商榷了,帧数太低,玩起来有如风驰电掣一般。

BLOOD OF BAHAMUT

巨兽

这是神明降给人类的

拯救还是惩罚？

由巴哈姆特生命孕育的
生生不息的世界阿尔泰尔

很多年以前，一场灾难席卷这片大陆，她变成了一片废墟，人类被迫迁往其他的地方，这里成为巨兽们交配之所，经过漫长的

时间，人类在这些巨兽的身上建立了自己的国家。
但是，这样的和平被巨兽的觉醒所破坏，巨兽们在厮杀之后，失去了

文明和智慧的魅力，开始互相争斗，人类失去了家园和家园，又回到了原始部落的混乱之中。

人类无法抵抗巨兽的冲击，只能一路躲避，但是无论他们如何奔波，都找不到一个能够安定生活的地方。一切希望都化为泡影，直到有一天，战士们站了出来，与巨兽展开了生死搏斗。

只有打败巨兽，才能找回最后的安宁，找回他们所向往的家园，故乡，让大家重新回到过去的生活，恢复他们的信念。这些勇士们把自己的誓言托付到手中的剑上，这一剑，他们将投入与巨兽所展开的决战之中，这就是“继承和龙血脉”的人们所做的事。

游戏评价：巴哈姆特之剑

角色扮演

Square Enix

价格未定

发售

平台

1.4A

内容未定

平台未定

SCOP

018

和朋友们一起挑战猖獗的巨兽
在广大的天地之间纵横驰骋

伊吹

■种属:基甘特族 ■年龄:18 ■武器:剑

伊吹是继承了名为“召唤术”的特殊能力的年轻的召唤士。他十分坚信自己的信念,拥有将自我相信的道路贯彻到底的精神。作为武士族的后裔,伊吹的身上充满了武士精神。为了让自己继承的“召唤术”在危难时刻发挥作用,他从和平时代就在磨练自己的身手。在巨兽肆虐之后,他决心拯救自己的乡民,于是召集了同族的勇士们组成了“义勇队”,一起向巨兽发起了挑战。在他的领导下,基甘特族的“义勇队”和巨兽的斗争一直持续下去。但是巨兽十分强大,非一日一时可以战胜。虽然战事艰难,但是伊吹依旧决心坚持到底。

挥下斩断一切阴暗的巨剑

心中包含召唤士的骄傲

玩家在游戏中饰演“继承龙之血脉”的主人公,组成队伍与巨兽作战。战斗的主要以动作游戏的方式表现出来。角色们从巨兽的手上攀登到它的背上,整个战斗过程十分火爆,充满了震撼性的色彩。针对操作的技巧,和不同任务的条件下,玩家在任务开始之前必须进行相应的准备工作。战斗的方法策略也是很重要的。游戏的战斗是即时进行的。玩家们在配合的时候,多人对战的时候有更多的战术配合。这需要大家在游戏的时候自己去研究了。这个游戏最大的特色就是联机,除了体验互相配合的乐趣之外,还可以共同钻研新的打法。所以游戏的拓展性也是很高的。在游戏推出之后,玩家们将会拿出相当多的时间来消化这个游戏。



本作的世界上存在各种不同文化背景的国家。这次向大家介绍的就是来自充满东方气氛的,基甘特族所生活的国家“倭之国”的两位角色。这个民族的特征是具有永不动摇的“武士道”精神。是一个崇尚武士之道的民族。或说他们的原型自然是日本。我们从两位角色的名字中也可以看出。

基甘特族的倭之国

坚韧之心结下的羁绊

由衣

善良温柔的外表下
蕴涵的是坚强的本质

由衣是基甘特族出身的天真烂漫的少女。正是因为她的存在,义勇队中如同乌合之众的队员们能够团结在一起。不过她心仪的人只有一个,希望将来有一天能够成为自己中意的那个人的新娘。她从小两亲双亡,寄居在伊吹所在的道场中,在与伊吹一起修炼的时候掌握了强大的魔法。起初她不同意伊吹组建义勇队,但是因为他的坚持,最后也加入其中。伊吹与由衣所属的种族与巨兽的名字重合,难道他们曾经住在巨兽上面?

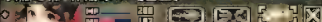


别舞散策: 周囲の敵をまとめてなぞらう。

ホントに みんな 出てちゃったんだ。

■种属:基甘特族 ■年龄:17 ■武器:杖

快癒の術:仲間のHPを回復。



SCOOOP

伙伴与巨兽争斗的多人游戏RPG



由七名战士共同挑战的**巨兽!!**



巨兽基甘特

「基甘特是游戏中的最终BOSS，它的体型比之前的BOSS都要大得多，而且它的攻击方式也非常多样，玩家需要利用各种技能和道具才能击败它。」

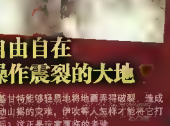


无比高大的**巨兽**

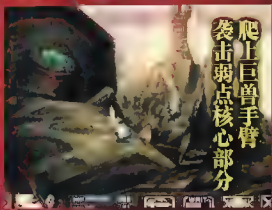


自由自在 操作震裂的大地

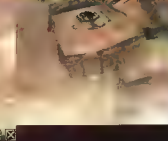
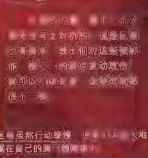
「基甘特能够轻易地撕裂大地，造成巨大的破坏，玩家需要利用各种技能和道具才能击败它。」



破坏不同部位



爬上**巨兽**手臂
袭击弱点核心部分



这个游戏，究竟有何等魅力？ 游戏开发者将向读者讲述端详

——从游戏的企划时间，到游戏的制作概念，请向大家讲一下。
横山 横山荣介（以下、横山，游戏企划阶段大约有半年左右的时间。首先我们考虑的是超越DS机能的爆炸性的效果和简单直接的操作原理。基于这两点，我们决定制作一个以巨兽这个巨大对象为主题的游戏。以此为出发点，我们开始考虑“与巨兽作战必须要有意思”、“大家一起作战”和“无论战斗多少回合都要有趣”这三点。
——从我们看到的画面来说，这样的游戏概念要实现在DS这台主机上，应该是一件很麻烦的事情吧？
横山 其实没那么麻烦（笑）。但是因为这是Nintendo DS主机，从某种程度上说起来也算是一种挑战了吧。
——与巨兽的战斗，究竟是怎么展开的呢？不是一条路走到底的吗？

横山 游戏的动作要素很强，但是操作的方法很简单，容易上手，所以可以不让玩家感到困惑而轻松地和大怪兽作战。但是随着与巨兽的战斗一场场逐渐深入下去，可以发现很多方面的新要素，挑战巨兽的战斗方法会发生变化，还有很多值得深入研究的要素，请大家一定保持关注。素材的取得方式和怪物的对应方法的变化、新素材的取得与新武器的制作方法，还有单机模式下没有的种和战斗。大家一边玩游戏，一边热烈地讨论，这样的多人模式希望大家好好体会一下。
——巨兽究竟有多少种类型呢？
横山 根据不同的类别，大致有10个左右的种类。
鸟山 横山（以下、鸟山）不对，是150种。
（说到这里两人一同大笑！）

鸟山：可以说是10个以上，150个以下吧。（笑）不同任务中要狙击的巨兽身体部位不同，还有很多不同的BOSS打法，总结起来的话种类是很多的。
——巨兽的体形有多大呢？
横山 超大的巨唤兽（指FF系列中的巨唤兽）如果拥有丰富的动作，而且身体再膨胀一下的话，那么就和巨兽差不多了。整个国家的建筑都在巨兽身上建立，人类在上面生活。基甘特的肩膀差不多就有北海道那么大了。
——游戏里还有杂兵吗？
横山 那是巨兽召唤的小型的敌人。在BOSS战的进行过程当中，还有和杂兵战斗的场景，所有的战斗都是无缝连接，没有读取过程。

横山 按照鸟山的说法，这是“时常保持高潮气氛”的充满迫力的战斗。在进行BOSS战的时候，还可以与不断涌出的杂兵战斗，还要考虑到如何阻止巨兽召唤杂兵，这是一件很有意思的事情。
——原来如此啊。那么接下来，请说说与主人公有关的情报吧。
横山 最初，在基甘特上面居住的人口大约有10万人左右。在巨兽突然觉醒之后，大家都逃离了故乡，因为巨兽是绝对不可能战胜的。在这种情况下，能够挺身而出的，只有玩家操作的7名角色。
——这些角色之间有什么关系？
横山 他们居住在不同的巨兽身上，属



ギガンテ

共 | 打倒巨擘之后，系统会根据玩家们的表现给出评价，配合度很重要。

ミッションを選択してください。

130种动作

本作的任务有影响剧情主任务和一些其他的分任务，在分任务中，还有不同于一般BOSS的特殊出现。要实现游戏的高完成度就必须拥有所有任务完成。游戏经典的时间流逝方式小

ミッション

- ☒ アサギの救出 NEW
- ☒ カネの救出
- ☒ ミサの救出
- ☐ アサギの救出
- ☐ カネの救出

NEW NEW

ミッションを選択してください。

[illegible]

就必须将所有任务完成。这个游戏耗费的时间确实不少。

含义是不太容易的，请大家一定要亲自玩一玩。这个游戏无论是一个人玩还是大家一起玩都很有意思，但是大家一起玩的话会有许多新的发现，这些都是游戏乐趣所在的地方。所以请大家一定要多叫几位朋友一起来游戏，现在虽然为时尚早，但相信大家会玩得开心的。

之后能够玩得愉快
鸟山 我们之所以选择巨兽这个题材，就是为了最大限度地好好表现DS两画面的机能。说起来这个游戏可能是DS上第一个也是最后一个拥有如此厚重写实的世界观和充满挑战性的画面的游戏了。请大家期待巨兽充满魅力的各种表现
——感谢两位接受采访。顺便也问一下，游戏的体验版和演示录像有计划提前公开吗？

机能。说起来这个游戏可能是DS上第一个也是最后一个拥有如此厚重写实的世界观和充满挑战性的画面的游戏了。请大家期待巨兽充满魅力的各种表现——感谢两位接受采访。顺便也问一下，游戏的体验版和演示录像有计划预定公开吗？

广告负责人 在游戏展示会场让很多人

起来游戏，难度稍微大了一些。我们在考虑为玩家提供各种机会去体验这个

后记

(巴哈姆特之力)是一部Square Enix在NDS上开发的大运力的多人合作的动作角色扮演游戏。尽管NDS平台的机能表现力要逊于其他平台的能力和性能,但是这款游戏开发者和玩家们,将其做成一个空前绝后的超级大作。从游戏的设计理念上,本作完全致力于发掘NDS机器的性能方面可以说是下了苦工。这款游戏的设计与《巨人与巨像》有一些相似,但是这款游戏的设计理念却与SCE有很大不同。本作强调使用多人合作模式,又与CAPCOM的《怪物猎人》有异曲同工之妙。在NDS上制作关于NDS的游戏,Square Enix这次可谓众望之众,想要打造一部具有挑战意义的带一点动作的游戏,可以说是很有勇气的事情。平常游戏开发者的头脑属于他们自己,虽然不能完全为人所适读,但是总归比玩家想要更多是。

[illegible]

《纷争 最终幻想》和发售日已经过了几天了，玩家们想必都已经做好了迎接挑战的准备，而据游戏的预定主机也已经被列入了“PS2”的帐户日程，那么，我们还需要做什么呢？除了期待，不妨先来看看本次最终幻想的概况吧，你会得到很多你想知道的东西。

□文超群



平台名称	纷争 最终幻想	发售日期/价格
主机	SQUARE ENIX	6080日元
平台	1-2人	2名玩家限定
平台	1-2人	5岁以上

！集美貌与实力于一身的蒂娜是《最终幻想》系列中最有人气的角色之一。

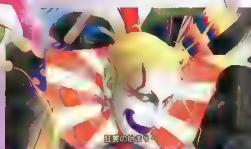
集结《最终幻想》系列各大作品中的人气BOSS们，进行超越作品与时空框架的梦幻战斗，《纷争 最终幻想》为我们准备了一场前所未有的奇幻体验。本作离最后发售日已经非常近了，登场角色几乎已经囊括所有正统系列作的主人公及他们的对手，并且根据官方最新情报，《最终幻想11》中的シャントット博士也将参入本作的梦幻对决，可以说完全是集系列之大成的大乱斗，只要是FF系列的爱好者，就绝对不容错过。并且，具有养成要素的对战模式的对抗性与交流性都相当吸引人，相信到时定会引起一轮最终幻想对战热潮，你做好准备了吗？

Tina Branford

幻想与人类之间生下的混血，拥有与生俱来的非凡魔导力和幻想之力，《最终幻想6》的主人公，也是系列人气超高的女性角色。本作中在以魔法攻击为主的角色中持有最为平均的能力，近战实力都很出众。

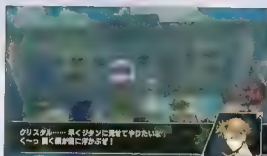
Cefca Palazzo

拥有神之力量诞生的魔道士，但魔导失败弄坏了他的心灵，变成了一个非常残忍变态的性格，是《最终幻想6》的最终BOSS，也是一切灾难的始作俑者。本作中仍是以魔法为主要攻击手段，但经常会狡猾地在魔法中突然改变行动方式。



蒂娜的思念能打破纯粹的恶意吗？

冷艳与狂气，魔导士的对决



↑画面上的格子和棋子都有各种各样的作用，图中提到了水晶及FF6的主人公艾克斯，这将会发生什么事情呢？

寻找强有力的神奇召唤石



在这个类似棋盘的地图上寻找召唤石，它与召唤石发生相关事件，是玩家需要提前才能得到的力量。

创新开扩性质的独特流程 以棋盘式推进角色故事剧情

故事模式采用类似下棋的方式，在一个盘面上配置有各种各样的棋子，玩家使用“命运点”，DP1控制角色移动，当接触到敌人棋子时就会发生战斗。

有时还会发生剧情。还有诸如宝箱、召唤兽等类型的棋子，需要这些要素时就要与之积极地接触，说不定就会得到强有力的帮手哦。

纵横交错的幻想战斗史诗！

最终幻想世界观加以融合 PSP游戏的成功运作模式

游戏的模式是专门针对PSP特性而设置的，除了主线的剧情模式外，主要卖点就是可以自由和CPU及其他玩家对战的对战模式。不管是线上还是线下

都可以用自己培养的角色一较高低，还有近期很流行的玩家名片可以互相交换。这些形式可以说借鉴了某款大卖PSP游戏的成功范例。

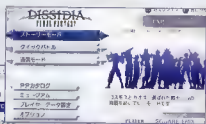
最终幻想 战略版 大陆纷争 2		
ストーリーモード	选择自己喜欢的角色	进行包括战斗在内的故事模式。每名角色的故事剧情都有所不同。
クイックバトル	可自由选择角色来与CPU控制的角色战斗	的快速战斗模式。此模式角色们的能力与故事模式中的育成情况是共通的。
通信モード	用两台PSP互相通信对战的模式	用自己培养出的角色来战胜对方的角色吧。
PPカタログ	运用故事模式与快速战斗模式中所得到的PP来购入角色的图片、战斗音乐等要素的地方。	
ミュージアム	游戏中观看过的CG动画、PP模式中购入的珍贵要素等，都会在此自动收录。	
プレイヤーデータ設定	设定玩家资料的地方，如玩家的签名、简介等等。	类似于可交换的名片。
オプション	改变游戏操作、调节音量大小等等。	和其他游戏大同小异。

Check up! 绝美的蒂娜EX模式

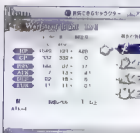
在《最终幻想 战略版 大陆纷争 2》中，玩家可以体验到蒂娜EX模式。在这个模式中，蒂娜将作为主角，玩家将体验到蒂娜的冒险故事。蒂娜EX模式是游戏中最华丽的模式之一，玩家将体验到蒂娜的冒险故事。蒂娜EX模式是游戏中最华丽的模式之一，玩家将体验到蒂娜的冒险故事。



一游戏的菜单画面是明显的FF风格，白蓝色调很干净又清晰。而且给人一种相当野心的安逸感，玩起来心情一定会很好。



充满系列传统风格的 菜单选择画面



2008.25

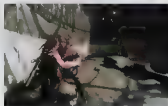
最终幻想

SCOOP

神奇钩爪与超级特工 隔世名作再演生化尖兵!

以近未来为游戏舞台，拥有高科技改造生化手臂的国家特工为主人公，演绎新一代反恐斗争，次世代《生化尖兵》将把一支神奇的手臂与它的主人化为玩家自身，在充满危险与阴谋的城市中纵横无尽，上演属于自己的战斗狂想曲。

□文/随随



时隔二十年的经典之作以最新世代的技术完全回归，这将是又一次最惊险的冒险。



上世纪经典名作时隔多年再次归来
深陷阴谋斗争中找寻自己的过去与未来

本作原名	生化尖兵	开发商	CAPCOM	价格类型	零售
动作		DVD	1人	记忆卡容量未定	画面情况

1998年CAPCOM在FC平台推出的动作游戏《恶魔复活》是当时的一款话题性作品，出色的动作性和神奇的钩爪要素给人留下了非常深刻的印象，至今仍被许多老玩家称为最优秀的FC游戏之一。时隔20年后，CAPCOM终于运用最先进的技术，配合全新撰写的故事背景，将游戏的操作搬上了新世代平台，未来国家特工的冒险战斗故事即将拉开帷幕。

新作继承了FC前作的二战题材，而将游戏背景设定在了近未来，国家与恐怖分子斗争的现实化题材。根据开发人员描述，《恶魔复活》当时虽然在日本并没有受到多大欢迎，但在欧美市场却得到了出人意料的好评，具有很高的人气。随着近年游戏业界逐渐偏向欧美化的趋势，作为CAPCOM开拓海外市场的环节，决定让这款当年的名作再次演绎新的篇章，以新的技术打造一款优秀的动作游戏大作，这也是和CAPCOM整体战略相符合的。此外，本作最初是以PSP为平台进行开发的，但考虑到前作在海外的知名度和开发部长稻垣敬二意见，而最终将平台转为PS3/X360高清平台开发，也因此我们将看到业界最先进的技术打造出来的《生化尖兵》最高面貌。

CAPCOM为本作特意组建了交叉行业内最高水平开发人员的制作团队，来自日本和美国拥有丰富经验的开发人员均有参与。



本作的主人公内藤·斯宾塞是一名接受了生化改造拥有强大力量的超一流特工，在遭到陷害并背负了多项罪名准备服刑时，被立即被赦免并执行了任务。在遭到陷害并背负了多项罪名准备服刑时，被立即被赦免并执行了任务。在遭到陷害并背负了多项罪名准备服刑时，被立即被赦免并执行了任务。



运用自身的强力钩爪
突破所有来袭的敌人

玩家要面对的是穷凶极恶的恐怖分子，以及他们开发出来的各式超现代化武器设备。



高楼林立的
城市间激烈战斗

在高楼林立的都市中与来自四面八方的敌人战斗，把他们全部消灭才能继续得以前进。

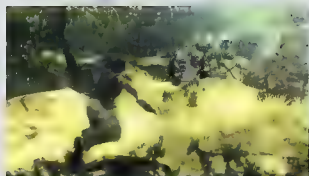


超现代化的战斗!



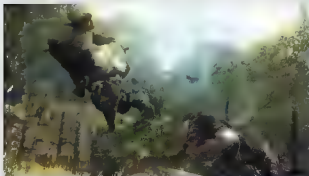
运用各种手段与敌人搏斗，军用战斗技术都发挥得出来。

切



伸缩钩爪犀利无比 将敌人玩弄于掌股之间

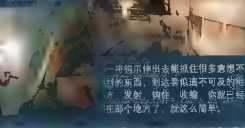
主人公左臂的生化钩爪不仅能作为移动工具，还能当作施工用具和攻击武器使用。在游戏中移动时如果遇到一些阻塞道路的障碍物，比如堵着门口的门，堆在马路上的沙袋等等，都不需要另寻他处，只要把钩爪伸过去抓住目标物扔过去即可，不只是拦路的，场景中许多你能看到的物体都能抓起来当作投掷物扔出去，碰到敌人身上是很疼的，而且这钩爪还能伸出去直接抓住敌人，则能让敌人的动作使其不能动弹，创造有利的机会。甚至抓住敌人，一把扔到墙上将其撞死，是非常好用的且重要的辅助杀人凶器。



开阔前进的道路， 伸缩自如的生化钩爪

作为游戏最大的特色，生化钩爪的用途非常广泛。不仅可以自由伸缩到你想要的地方，无论多高，天花，还是什么普通人很难到达的悬崖峭壁，钩爪都能作为极为便捷的天然索道协助你到达，并且钩爪的移动速度相当快，能迅速地在建筑物间移动高效地采取行动，连续攀跃跳跃速度感十足，结合各种丰富的动作让主人公的移动就具有相当的真实感。钩爪能够到达的地方非常多，使游戏的前进路线不只有一条，玩家可以充分发挥自己的想象力，创造出属于自己的独特前进道路，越过关隘的同时也能有效避开不必要的敌人。

一钩钩爪伸出就能抓住很多意想不到的东西，到达者迅速不可及的地方，发射，钩住，收线，你就已经在那个地方了，就这么简单。



把敌人抓住后将其扔出去，会比直接将其打亮更为简单实用。

无所不能的生化钩爪

这个地方的房顶运用钩爪应该就可以上去了。



运用强悍的战斗技能 找出隐藏于幕后的神秘黑幕

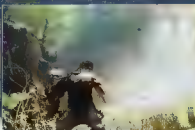
主人公要面对的敌人非常强大，拥有众多高科技武器，估计暗害主人公的幕后黑手也将与之有着非常紧密的联系，要破译出来吧。

主人公是 名副其实的战士，持有种种高级战斗技巧，野外生存技能 以及伪装技术，即使不依赖生化钩爪也没有人是他的对手，能在所有恶劣的环境中来去自如。



同时对应网络线上对战 体验钩爪互相格斗的乐趣

《游戏》不仅有单机部分，还对应着各平台的网络对战，因为网络对战会发生一些变化，平时流行CPU的一些战术将不再管用。



游戏首先考虑的是平衡性，因此某些比较强大的武器会被一些程度的削弱，平时使用率较低的技巧则成为奇招，作为武器能用到很不错的效果。



《对战》中钩爪仍然是核心技巧，抓住物体在建筑物间穿梭攀登，快速对敌方造成同时寻找进攻机会，又或是把对方用钩爪抓住一必杀，这都会是非常有趣的事情。

随着《街霸4》家用版发售日期的临近,游戏相关的宣传事宜也紧锣密鼓地展开。据悉,《街霸4》电视广告的女主角被确定是“第32届新人演员选秀比赛”(相当于我国的“星女”)冠军高田光莉。该广告已于11月30日正式开始了拍摄。

一不知这算不算得是「师徒」对
决？相信这两位格鬥家在市场上都绝
不会有丝毫亏款。



上演精彩“师徒”对决



游戏中的设定为高中生，而高田翔则是小学6年级，扮初中生应该没问题，扮高中生嘛……就得看最后的效果了。

一春日野櫻可以說是隆的忠實FANS
所以,春日野櫻基本上都是模仿著隆
的樣子學習格鬥技,隆的格鬥流派
也就是春日野櫻格鬥流派啦!



游戏名称	CAPCOM	B360 日	日版
DVD/碟片	2	2	2

[illegible]

一黨為的超強實力，在杜鰲系列中，他得到了所有玩家的認可。

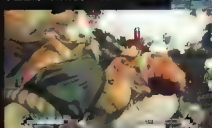


CAPCOM美国分部的Kramez提醒广大玩家,别忘了下载重制版的《超级街霸2》磨练身手。虽然不知这对提高《街头霸王4》的对战技艺能有多大帮助,但作为热身运动应该不错。 □文/北堂

□文/北斗

岁月沉淀的凝练技艺

一刚拳的招式老练而强大，像是单手即可发出的“刚波劲拳”，以及强袭双钩拳上击的“真升龙拳”等。



一刚拳是隆和肯的专属，精通原本是继承者的武术，并将其转化为一流的格斗技传授给龙与肯，最后在与人型修罗而低俗豪意之波动的散乱暴走时决对决时解解身亡。

从地狱中回来的男人
严师如父的刚拳



Check Up!

《街头霸王4》日版提前一周发售

街霸4原定的发售日是日版和欧版为明年2月20日，美版为明年2月17日，比其他两个版本提前3天。

不过最近CAPCOM已经确定将日版发售日提前到2月12日，美版和欧版则同为2月17日。在游戏业界，这种提前发售日的做法还是比较少见的，不知是不是因为考虑到日本玩家对街霸的人气程度非常高才作出的这个决定？



还有比我更强的人就站出来!

家用机版独有追加角色全公开

刚拳和街霸版的最终BOSS“塞斯”在这次的家用机版中将作为使用可能的角色。塞斯也不再做为隐藏人物，而是直接可以选择使用的人物。作为BOSS的塞斯把自己的身体改造为最强的兵器，企图控制整个影子集团。另外的新增角色还包括春日野樱、飞龙和丹。



↑街霸4的风格豪放狂野，让人热血沸腾。

预约特典将附赠长篇特制动画

本作日版限定预约的特典为Studio 4C制作的60分钟动画《街头霸王：新的羁绊》。主要描写2代到4代间的故事。本11月9日于日本东京都品川召开的“Capcom大格斗祭”活动上，还邀请了在片中分别担任肯和樱声优的岸野二和福原美皇到现场参加脱口秀活动。



经典角色再登场

一版最强特典的动画光盘包装封面是经典的形象，光盘上的人物则是塞斯。



追求极致的手感
打造新派街霸传说



Check Up!

吸收前代的种种特色 目标：塑造最强格斗游戏

CAPCOM制作的《街头霸王4》基本上采用了2D操作方式，3D人物与背景的设计概念。从本质上说这是一条利用3D视觉效果为2D格斗增色的“伪3D真2D”的格斗游戏也难怪一些玩家怀疑这是不是《街霸EX4》了。不过与EX系列相比它又显得王统许多，首先负责开发的是CAPCOM本社而非ARKA游戏中的角色基本上也以《街霸2》的人物为主，完全原创的新追加的角色并不多，微重要的一点，游戏

更注重《街霸2》以来的优良格斗手感，并且加以调整，使玩家们在游戏的时候感受到更多的玩老街霸的那种冲劲。而家用机版追加的《街霸ZERO》系列的角色，更让CPS2时代的玩家们感动不已。总的来说这部街霸带着更多的，还是怀旧色彩，就像KONAMI的《魂斗罗4》一样，新一代的《街头霸王4》更像一部为老玩家准备的fans向游戏，无论是新玩家还是经典玩家都应该好好去玩。



格斗是为了超越极限

虽然街霸4是正统系列续作，但是依旧吸收了2代几乎全部的角色，让玩家充分玩够。

拳与拳的碰撞
感受格斗家的灵魂

一代的街霸系统结合了以前各种系统的特色，值得仔细钻研。



光荣唯一摇钱树
用无双为其续命！



——エンバイアーズ

全部三国无双武将选择使用可能

目前本作已经定于2009年1月29日发售，对应PS3和Xbox360平台，售价5040日元。首次公开情报是在今年的TGS2008东京电玩展上，目前KOE的官方网站也已经架设好了官方网址，据悉本作《真·三国无双5 帝国》承袭先前所推出之《真·三国无双4 帝国》、《真·三国无双4 帝国》和《战国无双2 帝国》

的基本架构，并将大幅强化“帝国”系列的重大特征“内政”与“战略”的特色，而在《真·三国无双5》中登场的武将，在本作中都会现身。另外《真·三国无双5 Special》中已经“转正”的6名无双武将，在本作中也“依然”转正。依照惯例，全部的大众脸武将当然也会全部使用。



“自创武将将在系列作高中登场，可以自己起名字，自创武将形象成为了《帝国》系列的专利。

当升的僭称在延续，
大众脸使用可能

自创角色将成《帝国》系列最大卖点

自从《真·三国无双3》中推出自创武将以来，就一直备受玩家们的欢迎和追捧。于是从《真·三国无双4 猛将传》开始，就有经济头脑的KOE让这个设定成为了无双资料片的专利。本次的武将编辑模式相比起前几作的自创

武将又有进化，加入大量新服饰和颜色，玩家可以利用编辑模式自定义武将的服饰、颜色、体型和技能等要素。这应该比起《真·三国无双4 猛将传》中的十几种服饰有了很大进步，这将是本作的最大卖点。

公瑾惊涛拍岸



一圈圈的招式跟本作中一样，其他变化的招式对于本作来说也是没有变化的招式也是没有变化的。

《真·三国无双5》系列永无终止

其实《真·三国无双5 Empires 帝国》的推出早在2007年11月11日，本作推出时就已经确定，在经历了《真·三国无双5》PS3、XBOX360版后，接着是《真·三国无双5 Special》，再是《真·三国无双 联合突击》，现在才

是《帝国》，KOE已经显得慢慢了，不过这当然不会是《真·三国无双5》系列的最终资料片，还有众所周知的《猛将传》，据七曜保守估计说不定还有以5代人物为造型的《真·三国无双2》和《无双OROCH 真三国》。



“从图中可以看到石头下方有个不发动的武将的技招，看来本作中战术系统得到强化。

本作名称	真·三国无双5 帝国	发售日期	2009年1月29日
制作	KOE	5040日元	零售
BD	-2人	350K	12岁以上

全新的策略卡片图案让人心动

本作是在动作游戏《真·三国无双5》的基础上增加攻城拔寨的战略要素，当然主要的模式依然还是要玩家亲自去“骑当千”，在万军之中取上将首级。最主要的还是引入系列一贯的争霸模式，武将可以协助自己的君主统一天下为目的。内政方面各项要素大幅度强化，其中以前的卡片图案全部要用游戏的设定原图替换，使得游戏变得更有吸引力。



↑本作的男主角从赵云换成周郎，公瑾一纸成为游戏宣传的主打代言角色。

新的战术系统使用战斗变得多元化

本次玩家除了可以选择作为君主之外，还能换一个立场，作为武将来为各大诸侯效力。而在战斗中能加入的各种战术也是游戏的一个新系统，有炎波、猛打、猛冲、分身等等，应该和本作的角色特殊技有异曲同工之妙。



“自创角色也能使用战略战术，本次自创武将的武器也能随意在所有无双武将的武器中选择，不过本来大部分无双武将也都是些未转正NPC。

战斗的号角已经吹响， 号令如山！！

→从右图中可以看见，周郎在发动战略战术时的台词，“全军集合”这颇有战略的味道。



CAPCOM®

CROSS GENERATION OF HEROES

NINTENDO WII	本期译名 龙之之子:SCAPCOM	2008年12月12日
	对战格斗	CAPCOM 7340日元 自战
DVD-ROM	1-2人	无存档容量未定 100%以上

CHECK!

新人物新系统带来的乐趣

由CAPCOM联合日本著名动画制作公司龙之之子共同制作的《龙之之子VS CAPCOM》格斗格斗类游戏。这款游戏是CAPCOM和《龙之子》漫画《科学小子》系列后的最新作。游戏除了继承以往格斗作品的系统之外，将会在游戏中加入来自《街霸4》的部分新系统。游戏采用经典的2V2系统，在进行游戏过程中，玩家们可以根据自己的战术进行换人攻击，或者使用连招，主要攻击角色在战斗中，使用连招攻击对手时，对手地位，本次游戏中，玩家可以体验到连招攻击对手时，对手地位，本次游戏中，玩家可以体验到连招攻击对手时，对手地位。



游戏的光滑，CAPCOM本系列的前两款作品都是以美国漫画人物为主，配合行云流水般的连招技巧让玩家在格斗市场大放异彩。所以本次CAPCOM为了一款VS系列在本土玩家心目中的地位，特地选择许多更严谨的格斗系统引入其中，目的就是为了将本作再次发扬光大。 文/ 集团

英雄VS英雄，梦幻对决上演！ 科学小飞侠大战街头霸王

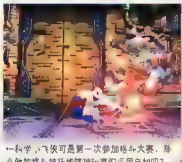
说到VS系列的2V2格斗系统，那可是一个很棒的创意。游戏开始后玩家需要选择两名角色，选择好角色后在正式对战之前会根据你所选择角色的先后顺序进行角色出场顺序，正式进入游戏后玩家们可以在游戏过程中可以随时通过重拳、重脚更换角色，同时当更换角色后另外一名角色将会在幕后恢复自己的HP，当然所谓的恢复HP并不是只要我不出来HP就能够恢复到满血状，在你击败敌人攻击的时候HP分成两段进行递减，第一段是你的HP不可回复血量，而第二段则是你可恢复的HP血量，当你在幕后的时候系统会自动恢复你的第二段HP血量。



一番而必杀技风翼的格斗招式，将对手牢牢击打后还能够配合超级跳跃追击打，性能提升的同时华丽感也是增加不少。

华丽无比的腿技！

波动拳大展神威 敌人来势汹汹



“科学小子”飞侠可是第一次参加格斗大赛，那么他的格斗技巧能够被玩家们运用自如吗？

前文提到了本作中加入了龙之之子下的动漫经典角色，当然除了这些角色之外CAPCOM也为了自己的阵营加入了许多新的朋友，目前为止我们所知道共收录的角色有：龙之子阵营的《科学小子》中的铁雄、《新造人类翼》中的凯翔、《新时间飞船》中的三人众，而CAPCOM这边除了每作必有的角色隆之外，还加入了春丽、《街霸3.3》中的ALEX、《饿狼传说》中的JOE、《新鬼武者》中的苍鬼等等，角色出场数量多达20人以上，阵容可谓十分强大。游戏将采用3D绘图，对战部分则是传统的2D玩法，“换人攻击”、“援助攻击”、“反击系统”甚至和队友一起共同施展的“超必杀连招技巧”也会全部收录。



角色介绍
角色介绍
角色介绍

暗夜猎人

暗夜猎人也是本作中的角色之一，拥有强大的攻击力，可以进行连招。

科学小子

科学小子是本作中的角色之一，拥有强大的攻击力，可以进行连招。

你离游戏高手还有多远？ 鉴定你的游戏水平！

——用实际游戏精准检测初心到高打的距离

从最初的FC到当红的PS3/360/Wii，电子游戏已经培养出了不计其数的玩家。虽然其中不乏百炼成钢、对游戏博古通今、任意驰骋在游戏界的超级玩家，不过多数人仍属于初级玩家、一般玩家、进阶玩家等等。他们游戏理念的差别，游戏水平的差距以及对不同游戏理解程度如何？本文的目的在于通过实际游戏来鉴别不同玩家对同一游戏的理解程度、钻研的深度等等，从而划分出若干等级。需要说明的是，本文并无褒扬高级玩家、贬低低级玩家之意。因为游戏的目的在于娱乐身心，从游戏中得到快乐才是我们的目的。同样，本文也仅为博君一笑。

文/ichugon

华丽、爽快、 一骑当千，真三国无双

初心者 由于以三国为题材，多数玩家会对其感兴趣，汉字多、易上手的特点使得此游戏很容易逐步发展成一般玩家级。当然也有浅尝辄止、认为此游戏为“割草”的玩家。

一般玩家 将初期能使用的自己喜欢的武将无双模式通关后兴趣减少，游戏动力降低，即使玩也只会使用一些自己喜欢的历史名将及女性武将。

进阶玩家 通过使用自己喜欢的武将从而进一步发现游戏的乐趣例如物品的搜集、最强武器的取得等等。这个级别以上可称之为“无双饭”。

核心玩家 以武将能力全满，全最强武器，全道具最高等级，“霸神将”等等为最终目标。所谓的完美封盘。

骨灰玩家 “完美”以后仍有极强的兴趣，喜欢别出心裁或者追求极限难度的玩法例如3代中挑战虎牢关城塔、4代中修罗山等等困难所面临的挑战。

耍酷界的一朵奇葩，恶魔猎人

初心者 恶魔猎人这个系列的游戏完全是冲着但

丁以及4代新加入的尼奥超酷的動作而來，玩了會才發現自己對動作遊戲興趣并不大。

一般玩家 新接觸這個系列，玩过主角为尼奥的前几关，换成但丁后发现使用万宝完全不同于尼奥等级完全不能适应从而放弃。

进阶玩家 接触过恶魔猎人动作，对系统有些了解，上手很容易，必通关DEVIL HUNTER难度为目标。继续挑战高难度的能力不足。

核心玩家 完全了解游戏特点，有自己用得非常好的武器，各种BOSS战烂熟于胸，DMD难度通关不成问题。

骨灰玩家 DMD难度全程无伤+全评价历史是挑战终极玩家的必修课。4代新的玩法才是他们游戏的乐趣。

极限的暴力美学， 忍者龙剑传

初心者 慕名而来，上手之后被超高难度所吓倒，即使是最低的下忍难度也无法打过3、4关。

一般玩家 掌握了龙剑的基本招式，Y键的连续技以及飞燕等能比较合理的利用，不过到了后面的关卡很容易被卡住，信心很容易丧失于某些难点。

进阶玩家 能够通关下忍和中忍，习惯了多种武器的特点并熟练应用于不同种类敌人。能够享受低难度游戏而不是被虐。

核心玩家 在不断的GAMEOVER中向上忍及超忍挑战，顽强的毅力是他们成功的本钱。在一般人看来完全是受虐一般的难度在他们眼里全是浮云。

骨灰玩家 完全精通了可以媲美格斗游戏的招式他们的并不满足于超忍的难度。在挑战完修罗速度和完成超忍下的武器大师成就后，LVE上必须付钱下难度的挑战，令人发指的任务包才是他们的终极目标。

飞舞于云端是我的灵魂， 皇牌空战

初心者 尽管定位于射击游戏，但这款游戏有初级的模拟游戏元素，让不少架机的和空战感不好的玩家望而却步，同时相对冷僻的现代战争题材现实类飞机战的对象主要是军事类游戏迷，英语的游戏对话也为了解游戏内涵带来了障碍。

一般玩家 简单冲中级难度的通关，获得飞机并体会空战射击的乐趣。

进阶玩家 获得所有飞机并全难度通关拿到所有勋章，并能初步了解剧情。

核心玩家 最高难度所有关卡顺利通关，能够解除语言的问题，开始了解剧情。

骨灰玩家 进行强力的BT内容挑战，例如全F-5E在ACE难度通关，此外发表相关的无线电台翻译稿，乃至导出全游戏的语言文本，进行游戏的汉化。

潜入、战斗， 孤胆英雄，合金装备

初心者 因闻其高难度口碑而有兴趣而购买试玩，之后能够上手并感受到该游戏乐趣并能做到最易通关。此游戏很容易逐步进入一般玩家级，亦完全无法上手而放弃并认为其“不好玩”的玩家。

一般玩家 第一次过版能够体会最大的MGS乐趣，体会新版的潜入方式，在通关几次后兴趣便降低之后偶尔拿出来玩低难度看看华丽的动画。

进阶玩家 在通关游戏后开始挑战游戏遗留的各种丰富的彩蛋或古怪的称号，比如“吃掉100个食物”、“收集100个狗屎”，算是正式步入“MGS系列”的玩家。

核心玩家 除收集游戏大部分高级称号或要素，以得到高难度高难度速力为核心目的的玩家，一般能够熟练掌握全关卡配置，敌兵走向，强制战敌人数量及出现状况，BOSS战技巧和各类方法等，必称骨灰。

骨灰玩家 挑战一周目不用装备或武器最高称号，高难度通关速速、无伤、最佳路线等方法，自己设置一些限制比如0杀0发实现速速无伤并掌握义无反顾的购买SUB扩展游戏挑战，新增游戏项目如VR、网战等系统能长时间坚持之心而投入兴趣挑战研究，做到绝大部分通过，这类可称为“真源MGSer”。

EEX玩家 MGS全系列全难度全称号拿到，扩展内容无论多高难度变态全部研究透彻，有关MGS的内容如VR、捉猴、滑板甚至是（松原拉3）的MGS系列关卡全部玩过，高手级别，细如攻击输出、麻醉剂的麻醉时间全部精确掌握“完美”后仍然保持极强的兴趣，喜欢利用敌兵视角死角、身体攻击判定等要素制造心跳游玩如“正面潜入”秒杀BOSS”等。



智者,胸怀天下,三国志

初心者 慕三国之名而来的初学者喜欢选择难度中的大势力,上来就进行侵略,攻下几座城池后发现战争套路化,自己无往不胜,逐渐失去兴趣。

一般玩家 受三国演义的影响,上来比较喜欢选择早期刘备准备大举出征,在四处征战中体会到了发展壮大自己。在自己拥有10个城以上之后对游戏的兴趣降低。

进阶玩家 作为传统的三国志支持者,每作至少玩一次全国。比较喜欢选择传统的反面势力如董卓袁术等等,以改变传统历史为乐趣。

核心玩家 不局限与剧本及君主的选择,对游戏系统有较深刻认识,合理制定发展计划,能根据兵种相克掌握战局,以运筹帷幄为乐趣。

骨灰玩家 对历代三国志均有较深理解,完全吃透游戏内容,不局限与光荣提供的剧本 自己很想想象编写出超难剧本进行挑战。

拥有电影级场面的 二战经典,使命召唤

初心者 完全不知历史背景,只以杀敌为乐。不久就发现游戏中二战的武器并和其他游戏中M16和AK47等等好用从而放弃。

一般玩家 为体验二战场面而来,了解历史背景,能够分清自己是美军或是苏军,敌人是日军还是德军。进一步的游玩却发现游戏自由度不高,限制很多。

进阶玩家 COD系列的粉丝,对战场的历史背景了解较深,通关后继续向更高难度挑战。

核心玩家 拿到游戏基本不碰简单及普通难度,从难开始通关后挑战老兵难度。不满足于单机战役,尝试进行JIVE对战。

骨灰玩家 经过努力打难度变态的老兵难度。JIVE对战成绩优异或者加入战队与其他队伍比赛,将COD竞技化。

龙与特者的舞台,怪物猎人

初心者 初入人世界,被精美的画面所吸引,或者单纯被其他怪物玩家影响而开始上手,打倒盖亚王并用其素材制作了铠甲让玩家很有成就感,然



而大槌鸟则是这类玩家的进阶或放弃的门槛。

一般玩家 虽千辛万苦但和同伴一起上终于战胜大槌鸟,并进一步成功推倒电龙制作出中高级武器,却因出现像火龙或龙枪这样被这类玩家看作噩梦一般的存在的怪物而让其垂头丧气。

进阶玩家 勇战新梗一路杀到上位,并且和队友合作拿到了丰厚的材料,有了很多高级的武器和防具,有自己专攻的武器流派,熟悉地图,不会因为没地图而迷路,因战斗时懂得配合。

核心玩家 主G级任务对他们来说已经不是难住了,带新人砍小怪时他们熟练的躲闪动作和对怪物特性的把握让初心者佩服不已,这类人群已经战前所有的特性,收集了数量可观的高级武器,还有一些极品稀有武器。



骨灰玩家 过任务 拿武器,清新萌具已经不是这类人的目标了,他们的追求是挑战全银,最速通关,一刀斩梦幻幻影这类 一般玩家想都不敢想的打法, 切追求极限。

横版过关的 不朽经典,圆桌骑士

初心者 目前玩过此游戏的玩家基本不在此群体之内。

一般玩家 以前在街机厅中有时玩过,但限于高难度比较费“币”。模拟器的出现使其可以无限试币通关,没有游戏技巧可言。

进阶玩家 街机老玩家,能很容易操作王了,能够熟练打出第三关的加命道具及魔杖。 币能打过56关。

核心玩家 在街机时代便一币通关,模拟器使其能够再另外两人也练得非常强悍,能熟练利用连发系统打出较高分数。

骨灰玩家 已经不屑于一般的玩法,通过控制内存值打出的“乱步”技巧,让人匪夷所思。前三关升到满级这一不可能完成的任务对他们来说是小菜一碟。

十年不衰的 即时战略,星际争霸

初心者 此类玩家一般是通过看相关比赛从而得知信息,出于好奇心上手之后发现10年前的游戏画面很酷,操作非常复杂因此放弃。

一般玩家 能够分清三个种族的差异,了解主要兵种 发展速兵比较流畅, APM在50以内。属于星际菜鸟。

进阶玩家 对于虫族的机动性强 神族科技领先,人族防守能力强等特点了如指掌 熟悉所有兵种和特点、及相克性并熟练地加以应用。 APM100左右

核心玩家 由对兵种的了解到上升到战术的了解,能够根据对手的发展制定制约其计划,懂得了骚扰的重要性。200以上的APM使操作行云流水。

骨灰玩家 将游戏时间化,熟知各种战术成型的时间 掌握对手将真空期加以打击,多少兵力能防守住对手的极限一波点,掌握飞龙甩尾、短距空位等技术。

能够影响主机格局的大作, 战争机器

初心者 没有玩过GOW1代,完全是跟风才玩,上手后发现风格不适合自己,或是画面不流畅,不习惯第三人称视角等原因放弃。

一般玩家 虽然没有玩过1代,确实很快上手,初始两种的骑兵和暴袭突击步枪都能熟练使用并作为主要武器,不习惯鞭子、弓箭等武器,经过努力通了普通难度。

进阶玩家 不局限与两种基本枪械,喜欢用喇叭和狙击或弓箭的远近组合,熟练利用A键的奔跑及闪避躲开敌人的攻击,较轻松地通过了困难难度。

核心玩家 使用弓箭的命中率能达到80%以上,善于根据场景不同选择箭牌、火焰喷射器、迫击炮等新武器,熟练掌握完美弹跳,各种敌人均有比较好的应对方法。疯狂难度通关。

骨灰玩家 各种武器无一不精,钟情新加入的持久枪。JIVE上与人精妙配合通过50关的挑战。

最具诱惑力的格斗,死或生

初心者 接触此游戏完全是为了众多美女角色,欣赏过美女之后对此游戏毫无兴趣。

一般玩家 只喜欢一个或某个女性角色,可以费劲心血将其角色全套服装打全,对其他人毫无兴趣,游戏水平基本处于乱按阶段,毫无章法。

进阶玩家 通过对自己喜欢角色的使用掌握了游戏基本,可以分清上中下三段的攻击,基本用拳和腿作战,反击也按得很少使用。

核心玩家 掌握了打投技、投反反、反投打的石头剪刀布关系并能看加利用,对战电脑很轻松并经常上JIVE对战,全人物全服饰取得。

骨灰玩家 女性角色的性感与诱饵被此类玩家完全无视,他们研究的只是游戏技巧,完全精通所有人物, LIVE上与人对打并解锁全部成就。

儿时的天空梦想, 彩京STG系列

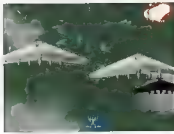
初心者 初次接触此游戏是偶遇被绚丽的画面所吸引,玩过之后才知道费币费血只恐怖,每个币不超过5分钟的游戏时间只能放弃此类游戏。



一般玩家 学会了初步的闪避，可以躲避简单的攻击。遇到高难度部分会用B键解围，可以将多数此类游戏打3、4关。

进阶玩家 对此类游戏有了浓厚的兴趣，操作比较流畅，能够躲避一般的弹幕，B键无敌解围的情况锐减，有过难而通关的经历。

核心玩家 看到高手表演后用模拟器练习，下定决心不碰B键的关卡，水平突飞猛进，最后达到一币通关的境界。



在一命通关的基础上追求高分为最终目标。

一个充满穿越、热血、浪漫的世界，超级机器人大战

初级玩家 通过种和渠道接触了机战系列。但是因为机战本身门槛较高，由于不熟悉参战的动画作品语言隔阂造成的看不懂剧情，或者接受不了战棋类结合战斗动画的游戏节奏而止步的玩家。

入门玩家 克服了语言关或者直接无视日语造成的剧情问题，被战斗动画所吸引，或者因为对自己喜欢的动画作品参战而玩下来几部作品的玩家。

高级玩家 对游戏中参战的动画作品有一定了解，喜欢各式华丽或诡异的机体。这类玩家已经不再满足于看完游戏剧情，而开始挖掘游戏更多的乐趣。

狂热玩家 熟悉大多数游戏中参战的作品与机体，开始尝试极限玩法。其主要分为两大类：一种是不改造机体，不培养机体，以初始状态挑战后期关卡以及强大的BOSS，这是提高游戏难度的目的。

骨灰玩家 这类玩家大多数是MC时代就追随机战的脚步。可以说跟机战共同成长的家。他们拥有狂热玩家的一切特征。并且对各种机器人动画以及游戏原创剧情如数家珍。关注机战系列的

最新作品，并且第一时间通关以及提出详细研究攻略或者个人心得。

温馨的小镇，家族的爱，CLANNAD

初级玩家 因为推出了动画、慕名而来。但是发现不会动的CG和单调的立绘无法满足自己。也无法坚持完成庞大厚重的剧情文本。

一般玩家 被游戏时温馨时而爆发的剧情所吸引，按照攻略的指引按部就班的完成学院篇和AFTER STORY。但是不在意CG收集是否齐全，也不会特意去走BAD END路线。

进阶玩家 为了达成全CG、全音乐、全END而进行了相当数量的游戏次数，也能完成一些不死的隐藏要素。

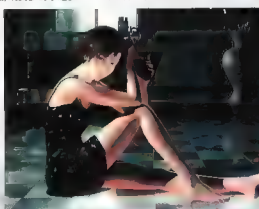
核心玩家 收集CG和100%的剧情完成度已经不是他们的目标，得到全部的隐藏要素才是他们的终极目标。骨灰玩家 一天到晚喊着女儿出嫁的家伙，一天到晚喊老婆去当了幸福奔跑中的家伙，一天到晚

听到尾声主题曲就流泪的家伙，一看CG似入魔缺爱的家伙。如果有以上症状，你没救了，可以砍掉重练了。

让平民享受速度与漂移的快感，山脊赛车

初心者 由于此游戏非常容易上手初次接触此游戏便会有不错的表现用默认赛车通过3、4关后发现游戏比较单调。

一般玩家 能够通过CLASS 1、CLASS 2的比赛并合理使用氮气，在向更高级别的挑战中发现过高的



难度使得自己无法适应从而放弃。

进阶玩家 通过了BASIC的所有比赛，对各种类型的车均有初步了解，有了Ultimate Challenge意识，逐步完成Specia Route、Advanced Route竞赛中发现问题并努力。

核心玩家 能够合理运用游戏技巧，Ultimate Challenge非常熟练，通过了Masters Route、Dual Route、Expert Route的竞赛，来到最后的Final Route。

骨灰玩家 游戏各个技巧非常合理，完成了全部World Xp orer，完成了不可能的任务No Crash Victory。

世界第一游戏，最终幻想

初心者 冲着FF系列的大名而来，看过美轮美奂的开头动画，上手才发现战斗与传统RPG大不相同完全无法适应。

一般玩家 逐步适应战斗系统后进入状态，发现游戏乐趣，逐步接触E、D级任务，对职业系统有了初步了解。

进阶玩家 基本熟悉游戏主要内容如任务系统、职业系统、召唤兽系统、执照系统、通关之盾封盖。核心玩家 通关之后开始挑战Trial Mode，对复杂的游戏系统达到了基本掌握。

骨灰玩家 Trial Mode通关后挑战“弱くてニューゲーム”，游戏内容无一不通。对历代FF均有深入的研究。对FF巨头坂口博信、天野喜孝、植松伸太郎非常了解。

到处充斥着性与暴力的自由城，GTA

初心者 完全没有接触过类似作品，完全是冲着18禁而来，进入游戏后却完全不知道做什么，乱逛半小时后放弃。

一般玩家 慢慢懂得了GTA的任务系统，从提示中逐步完成游戏初期几个任务，语言的障碍使其完全不懂剧情只能放弃。

进阶玩家 能看懂一些剧情，掌握便手、手枪的使用方法，能够熟练驾驶交通工具逃脱警察追捕。赚钱比较轻松，完成剧情并不吃力。

核心玩家 熟练使用步枪、狙击枪、火箭筒等武器。经常使用直升飞机、帆船等交通工具玩风。手机成为其最重要的工具。



骨灰玩家 掌握游戏一切内容，100%任务达成，金库案搜遍。对其而言GTA4已不再是游戏，而是日常消遣工具。

专业级的赛车游戏，GT赛车

初心者 久闻GT赛车大名，上手后发现GT与极品飞车等赛车追求速度感爽快游戏体验不同，超极现实的风格并不适合此类玩家。

一般玩家 逐渐掌握GT的风格后开始GT模式，却发现多数赛道及比赛参与不了，无奈只能选择驾照

考试,却发现其难度丝毫不比真实驾照的难度低,费劲九牛二虎之力终于考下最低级的国内B驾照。

进阶玩家 考下驾照后水平大大提高,在最低级赛事中游刃有余。奖金足以购买下自己心仪的赛车,首次接触到GT赛车强大的改装系统。

核心玩家 逐渐熟悉每个赛道,对刹车、行车路线的选择日趋合理,越来越多地发现GT赛车的乐趣。考下了国际A级驾照发现自己离S级仍有距离。

骨灰玩家 60多条赛道都能掌握其全部细节,驾车技术趋于完美,S级驾照轻松取得,将自己喜爱的车型全部入手。

驰骋绿茵场不二的选择,WE

初心者 因为对足球的喜爱接触实况足球,上手后能够进行最基本的传球与射门,与最低级电脑玩了两句后发现索然无味。

一般玩家 对游戏有初步熟悉之后,可以明确分清四个位置的分工,能够战胜低水平电脑。

进阶玩家 懂得了宣传的运用,能够打出不错的配合,射门有准度。不满足于与AI对战,经常与朋友进行比赛。

核心玩家 探索出L1、ZIR2的重要作用,盘带、过人、假动作等等应用非常熟练。能够根据比赛进程调整阵型,战术等等,对实况足球策略技巧的研究逐步深入。

骨灰玩家 懂得了游戏高级技巧,掌握绝大多数球员数据并根据不同能力制定战术,实际对战进攻行云流水,防守固若金汤,能够做出依靠常人想象不到的动作。

让我们华丽地战斗吧,应援团

初心者 被热血的音乐所吸引,上手后发现并不像想象的“点图”那样简单,过了几天后逐渐适应。

一般玩家 非常轻松地过了前几关后兴趣倍增,被热血的音乐、搞笑的画面所吸引,能顺利通过气轻难度,卡到了果敢的最后几关。

进阶玩家 通关果敢之后,见到了应援团的完整形态——团长陈翰的豪华难度,逐渐适应快节奏的点击后再接触低难度反而不习惯。

核心玩家 点热后的华丽难度陡增,不仅速度快了很多,还需要超高的反应力。能够通关华丽需要掌握节奏把握非常好并且熟悉地图出现地点并反复联系。

骨灰玩家 通关华丽只是起步,全S甚至全300才是此类玩家终极目标。需要付出比通关华丽多10倍的努力才能达成。

战斗于魔幻与现实交织的世界,恶魔城系列

初心者 首次接触此系列,对恶魔城的历史及世界观一无所知。经过初期简单的战斗没有发现任何乐趣。



一般玩家 掌握了游戏的基本操作,能够轻松击败初期比较弱的敌人。在打倒前一两个BOSS之后逐渐遇上强敌,操作的要诀使其放弃此游戏。

进阶玩家 逐步熟悉装备系统,魔法系统,在能力范围内进行跳跃、攻击等动作相当熟练。游戏进行到中后期或者打出一段结局,有了初步的开拓地图意识。

核心玩家 通关胡适完成剩余条件达成了完美结局,一周目对全地图进行探索,基本掌握了游戏绝大多数内容。

骨灰玩家 全地图、全装备、全道具、全魔法、全隐藏物品、全地图,即完美存档所求是在恶魔城系列中最核心玩家的基本追求。

与僵尸的亲密接触,生化危机

初心者 上手第一感觉就是不习惯此系列阴暗的画面,并且不习惯僵尸为主的敌人,认为享受不到砍杀的快感而放弃。

一般玩家 熟悉了游戏的基本操作,并能使用几种趁手的武器,最大的感觉是子弹不够用。能够通关前面两关。

进阶玩家 会使用绝大多数武器,掌握基本主要道具的作用,能够读懂地图各种标志。通关对此类游戏者并不难。

核心玩家 普通难度通关后通关professional难度为目的。掌握游戏所有内容并努力解开隐藏要素。

骨灰玩家 已经不满足于一般玩法,各种各种虐杀BOSS的方法让人匪夷所思,只用小刀通关也并非难事。

格斗游戏之魂,灵魂能力

初心者 看过预告片后被超精细的画面或破甲系统或者女性角色诱人的乳胸等邪惡因素吸引,上手后基本属于乱打,分不清横砍纵砍,没有任何防御意识。

一般玩家 经过简单的YY之后逐渐掌握四个最主要按键的功能,并有

了防御意识。在用过自己喜欢的角色之后兴趣减少。

进阶玩家 掌握了横砍、纵砍、斜砍的基本相克关系,掌握了腿技与投技的应用。使用过多角色并基本掌握角色特点。

核心玩家 开始打塔,轻松通过前面的40层后遇到困难,经过对角色的进一步合理运用通过了最终的60层。

骨灰玩家 精通所有人使用,熟练掌握所有技能,能精通对手招式

的漏洞进行攻击。查LIVE上作战无往不利。

超高人气超高销量的韩成类RPG,口袋妖怪系列初心者 对日文一窍不通,对于绝大多数文字为假名的PM系列,头雾水,再加上比较差的画面,对初级玩家没有有效的吸引力。

一般玩家 能够顺利进行游戏,仍然对游戏内容有语言障碍。能够进行初期的培养,到达15级左右感到索然无味。

进阶玩家 能看懂游戏中多数数据,对PM的各项数值都能了解,战斗过程比较轻松,通关游戏一周目后结束。

核心玩家 开始二周目游戏,开始进一步对PM进行培养,对于各种怪物的特性、性格、个体值、觉醒力有所了解。

骨灰玩家 完全掌握PM培育方式,搜集每作全部PM,对战中所向披靡。家中摆满了各式各样的PM周边。

风靡游戏界20多年不衰的神话,马里奥系列

初心者 一般是年龄小,于马里奥系列很多的90后。没有马里奥情节的他们玩起来兴趣并不打,不会感到厌倦。

一般玩家 只玩过初代超级马里奥并且没有通关再接触马里奥其他游戏都会感到不适应,对于马里奥世界的断人物也基本不认识。

进阶玩家 玩过5作以上的马里奥系列,有自己擅长游戏如新片马里奥,马里奥赛车等等。认识多数人物。

核心玩家 仔细研究过10作以上的马里奥系列,对马里奥系列无所不知,以系列主要创始人宫本茂偶像。经常以各种各样古怪方式进行游戏,是马里奥系列大

异级人物。

承接无数经典前作的 次时代续作，塞尔达传说

初心者 没有接触过塞尔达系列，而以作为入手WII后自然要玩的大作来看待它。上手后发现自己对探险解谜类游戏并不感兴趣。

一般玩家 只接触过N64平台上的经典前作塞尔达传说—风之杖，虽然操作起来并不复杂，仍然对此系列主要特点及世界观了解极少。

进阶玩家 MGBA时代开始接触塞尔达系列，对暗杀、偷窃及四支剑非常熟悉。多年之后对此作感到比较失望，甚至通关了事。

核心玩家 多数塞尔达前作都通关过，有自己极为擅长之作。对新作极为期待，通关之后以搜集全武器全防具全道具为目标，力争完美。

骨灰玩家 此类玩家最是喜欢在游戏中的挑战自我，不断给自己设置新的难度与障碍，金BOSS战无伤等等才是他们的目标。

XBOX360少有的日式 RPG大作，薄暮传说

初心者 以欧美枪车球游戏为主的360玩家初次接触传统日式RPG，只喜欢游戏快感而忽略晦涩难懂的剧情，再加上语言的障碍使其无法接受此游戏。

一般玩家 360新玩家，没有接触过传说系列但爱好日式动漫，被其美轮美奂的开场动画及游戏画面所吸引，逐步投入至游戏主题内容当中。

进阶玩家 在其他主机上玩过传说系列，对其战斗系统比较熟悉，由于TOV的画质质进而产生浓厚兴趣，通关后封盒。

核心玩家 标准传说FANS，玩过多数传说作品并有多次。周目以上经历，对系列制作人有了解，进行TOV二。周目后全隐藏要素基本解开。

骨灰玩家 传说系列最强FANS，为了体验TOV而入手XBOX-360。全隐藏要素+N周目后仍然兴致勃勃。

水墨画、雅乐、 诗一般的神话，大神

初心者 被宣传资料中的水墨画风格所吸引，上手后却听不到一句“人话”，而且对剧情背景一无所知，游戏无从玩起。

一般玩家 虽然被听不懂的“神语”雷到，但是出色的游戏画面及画笔系统仍然吸引着这类玩家。但剧情的晦涩仍然使人兴趣锐减。

进阶玩家 从其他游戏中稍有了解日本神话，对大神中提到的一些东西并不陌生，随着游戏的进展，利用画笔作战使其充分掌握到此作精髓。

核心玩家 基本能看懂游戏中的主要剧情，取得所有隐藏物品，完成所有支线任务，熟练使用所有画笔技能。

骨灰玩家 大神在他们心中已经不是一个游戏而是一件艺术品。他们不断搜集有关大神的一切，由游戏而对日本神话了解颇深，大神OST也是他们每天必赏的音乐。

屹立与奥林匹斯山之巅，
战神系列

初心者 对此系列一无所知，甚至不知任何希腊神话。上手后过于血腥的画面使此类玩家产生身体不适感。

一般玩家 掌握了游戏基本的轻重攻击特点，学会了闪避，出色的动作系统使其很快上瘾。

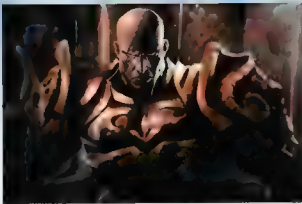
进阶玩家 随着游戏的流行水平逐步提高，能熟练掌握使用几种强力魔法，默认武器混沌之刃使用纯熟，通关普通难度。

核心玩家 将所有武器升至最高级并熟练使用之，游戏隐藏要素全部破解，生命魔法槽达到最长，通关TITAN难度。

骨灰玩家 争取最速通关TITAN难度或者无伤通关，操作极为纯熟，已非常人境界。

上面说了不同级别游戏玩家之间的区别，那么如何才能使一个初心者成长为核心玩家或是骨灰玩家呢？我们要用不同的游戏类型分开来说。

ACT 游戏的精髓就是动作，而动作由一个招式构成。掌握玩家所使用角色的关键招式并熟练应用于实战是ACT游戏不变的秘诀。那什么是关键招式？例如在我们非常熟悉的无双系列游戏中，每个角色的招式全部加一起大概有10多种，但是真正好用的通常只有一两种，多数角色不会超过三种，



而这一两种招式使用的效果可以很大程度上决定角色的强弱。又如忍龙之中掌的招式多得让人眼花缭乱，但是对付每种敌人都有自己非常好的武器和方法，而这里的关键招式就是指的对付不同敌人选择的不同招式。如何发现关键招式呢？游戏角色初期比较弱，招式比较少，可挖掘的不多，随着游戏逐渐进行招式逐渐增多，玩家应该主动去使用这些新招式，了解每个招式的攻击范围、攻击力、安全性等等。另外根据敌人不同，招式的实用度也大不相同，这也需要玩家根据实际进度来适应。

RPG RPG最重要的还是剧情，剧情是由文字组成的，因此RPG游戏对于中国玩家最大的障碍是语言。英语我们尚能看懂些，但是日文RPG就比较悲剧了。

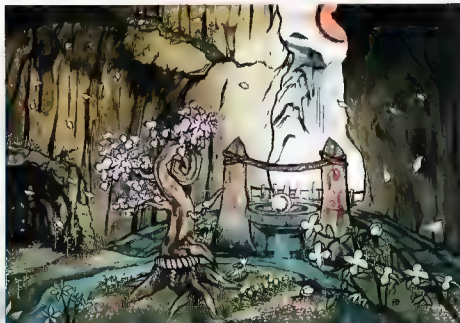
在这里建议游戏初级玩家学习 日语五十音，这个并不难但是对玩家可以由游戏中慢慢学得多东西，次要难度就是战斗，战斗画面就算再华丽，对战斗结果影响最大的是主角与敌人的攻、防、血、力等等数值。而影响这些数值的就是装备和等级。装备方面可以直观地看到某种加多少攻，某种甲加多少防等等，等级是由玩家不断练级而提高的，因此搜集高级装备与提高等级便成了RPG游戏的主流。另外RPG游戏经常会出属性相克系统，了解这些系统，掌握每一个敌人的属性情报非常重要。例如遇到属性性敌人我们就要保护我们的火属性角色，而遇到火属性敌人我们就要用水属性魔法攻击他。

FTG 格斗游戏入门基础也是动作，但相比ACT游戏操作性更强。首先要了解我们控制的角色的招式特点，各个招式的优点在哪，缺点在哪，使用时机可能怎样反击，怎样有效防御。另外很重要的就是了解敌方角色，敌方哪个招式对我威胁最大，我该怎么防，那个招式漏洞大，我该什么时候抓住时机进行反击。

RAC 竞速类游戏首先要熟悉赛道，哪里弯道，过弯道的完美路线，限速到多少才能完美过弯。哪里容易超车，怎样超车成功率最高，哪里地方容易被超，如何卡位防止被超。此外还要掌握赛车的性能，例如加速性能、最高速度、转弯性能怎么样等等。

STG 射击游戏最重要的是了解枪械性能，适合近战的、远战的、狙击的、冲锋的、阵地防守的，你不可能拿一把狙击冲锋，也不可能拿MP5与500开外的敌人对战。其次就是地形，哪里适合隐蔽，遭到攻击时能够及时保护自己。有机会时又能给予敌方最大的打击。

游戏世界很复杂，限于篇幅不可尽录，总之初心者要想成为高手有很长的路要走。游戏是随机运动，灵活的头脑是非常重要的，而有些难处需要耐心、一遍地攻关，因此坚定的毅力也不可或缺。有了这两种法宝，你的游戏之路会无往不利。



掌机迷 总113期 杂志+DVD光盘9.8元

热门新作彻底攻略研究

风来的西林DS2/思乡之风/超时空之钥/创世法典/流星洛克人3/北欧战神传

特别策划

**我们所经历的掌机时代
回顾历史,翻开新时代篇章**

本期带来了DSi的评测和使用技巧,为大家了解这款新型机提供帮助。特别策划带大家一起回顾熟悉的掌机时代。此外还有众多游戏攻略,流程重点明晰,资料丰富。

上市热卖中!

华丽升级启动 《电击》树立品牌!

小沛绝对不是一个安分的人，这一点恐怕下边的几位“小弟”们了解。自从来京这项工作，小沛的脑子里就不停冒出各种各样的“坏主意”，总想着把《电击》在杂志中的地位不断提升，甚至和《电击》平分。因为视频媒体和平面媒体之间能够互补，那么小沛当然不能让《电击》作为附属品，史上最“地坑”的计划下期就要实现了。



新作数量渐增 下期更大惊喜!

杂志上的游戏介绍始终是平面的，就算是编辑们的文字描述，但依然很难给读者带来直观的印象。反观我们之前的《电击收藏》，在这方面的功夫明显存在欠缺，但从本期开始，我们便增加了新作介绍的数量。而下期因为要有一个全新的面貌，所以真正给大家带来海量游戏介绍的精彩节目就要来了，请大家期待吧！我们会从各个渠道为大家带来最新的官方游戏视频，以及最新的DEMO试玩，绝对精彩哦。



评测实用化 安心购机推荐

什么？这次的评测类特别策划是购机？没错，有关硬件的评测当然是有的，但眼看要到来假期的购机高峰了，我们当然有义务为大家推荐适合购买的主机搭配。毕竟令人激动的是，我们这次推荐的核心显卡360在将游戏安装到硬盘之后，连续工作48小时都没有出现二红，可喜可贺。

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给你百分之百的精彩。

电击光盘盒

最后的遗迹 精选动画，动感MV!

Xbox核心版主机&秋季更新视频评测Fans的感动！《恶魔城 审判》

恶魔城 审判 怀旧多于创新

《恶魔城 审判》是很多人福音的力作，因为它收录了系列中大量的经典角色，并且首次改为3D格斗类型，似乎本作是融合了怀旧与创新两大元素。不过经过这些天的试玩，我们发现这个游戏基本可以看作是一个fans向的作品，因为它在格斗方面实在不怎么严谨，就是靠角色赚人气。

好游戏纷至沓来 编辑试玩竟难以自拔

这段时间的好游戏真的太多了，以至于我们日下食不饱停上。本期选择的四款游戏点评都是原创新作，或是集合了全新创意的作品，可能读者们会说了，还有《古堡阴影》、《红色警戒3》之类的新作为什么不点评呢？其实我们选择点评的游戏是由两种考虑，首先是游戏的新颖度，以及介绍的频率。《古墓》、《红警》之前的新评都在上期介绍过，那么本期当然就不再赘述了。



回家点播台爆笑摄影大闹 小沛、达人将生活带入支持风格

《回家点播台》这个栏目非常受读者们的关注，但同时很多人对小沛在镜头前的“不自然”表现也颇有异议。最近小沛开始和达人共同主持这个节目，发现这个全新的组合果然是最佳的搭配。因为达人平时就非常能侃侃道，我们之间也很爱开玩笑，将这和平时的工作状态带入主持之中，也就没有以往的那种紧张与不自然。相反，小沛我已经开始习惯和大家通过屏幕交流的方式了。



全新改版将至，全心奉献全力制作!

光说不练，假把式。光说不练，假把式。连说带练，真把式。——开始就摆出这么一句话，大家可不要以为小沛在玩弄“大力丸”了。其实这是对于《电击收藏》改版的一个评价。到底我为什么这么说，下面就为大家好好解释一下。

“光说不练”，小沛以前是文字编辑，在电脑前“憋”了4年半。后来转战到了视频编辑，眼看同是一个单位，但也称得上“隔行如隔山”。小沛不甘心向困难低头，于是在这段时间开始把自己从观众转向了制作人的角度，了解制作视频的工作方式，并且努力在现有的条件下为大家

带来最精彩的节目。不得不承认，小沛心急，希望能把自己的想法一下子全部实现，但罗马可不是一天建成的，于是希望越大，失望也越大。观众们可能发现《电击》确实在进步，但在在我看来，这远远不够。所以小沛自爱，觉得一开始算是“光说不练”。



“光说不练”，后来的一段时间，小沛开始想办法为节目增加内容，其中包括去风景较好的公园拍摄，结果被无理地拒绝。为了获得评测用的素材而奔波于北京各大

游戏商店，饱餐也受寒等等。就连我们自己工作的器材，也不时给我们找点麻烦。作节目真的很难，如果您对我们的工作还不满意，这便是双重打击了。不过小沛是不会屈服的，越是困难，越要努力。我现在把困难说出来，并不为了让大家迁就我们，而是在理解我们的同时，继续对我们的工作严格要求。读者是编辑的衣食父母，大家多体谅，多帮助，我们也会更有干劲。

“连说带练”，这话说得和和和和和和的一开了。经过我们的努力，《电击收藏》终于提升了自身的重要性，并且也获得了外界的支持，小沛非常高兴，因为最新一期已经有了“万事俱备，只欠出版”的完备条件。我可以负责任地告诉大家，《电击》来啦，超长时间、超多栏目、超级精彩、超级实用。我们将为《电击》的新品牌

游戏铁板阵

一界之

古丽影 地下世界



■Crystal Dynamics
■动作解谜
■美版 ■BD/DVD
■16岁以上 ■1人



借助次世代的机能 PS3、360版的古丽影可以说历代作品里面最出色的了。主人公依莉莎是身手矫健、强大无比的劳拉，虽然形象与最初的厚嘴熊形象变化不大，但是还是能令人接受。劳拉冒险的场景从最初的高山，直到风格别致的异国 热带雨林般的墨西哥，以及冰天雪地的冰岛 游戏通过地域特色给玩家保持视觉上的新鲜感。其中几处场景，水面和海底的总体视觉效果还算不错。

By 七嘴



这一作可以说是次世代作品中最好的，一方面画面提升的幅度明显，另一方面在场景设计方面也可以感受到关卡设计也日趋成熟。游戏的系统和玩法方面可说的不多，已经出了超过十代并且主题相同的作品来说，你不能指望在这方面每作都超越或颠覆前作，相反足够长和刺激的旅程才是吸引死忠玩家支持的理由。在这几方面倒是让人失望了，较弱的直播在下得过板，或许厂商要推出卡资料片来凑钱不成？

By 熊量快



劳拉大姐穿着 身为性感的女角色身衣再次出现在《古丽影》的世界中，虽然很吸引眼球的动作 但无论是画面还是操作和人物动作，都给人一种很过气的感觉。次世代版本的画面水准和PS2也有得一拼，感觉并没有针对平台进行专门优化。奇景壮观还是那些东西，都感觉俗套。不知是怎么样回事，也许是口碑坏了，在新时代游戏遍布的今天，本作确实有些落伍了。

By 熊胆

求生之路



■EA
■射击
■美版 ■BD/DVD
■17岁以上 ■1-2人



表现比较一般的游戏，主题你猜是打丧尸，玩家操作4名幸存者——是为了活命而与被称为“感染者”的丧尸们拼杀到底。游戏中丧尸的数量绝对大大的超乎玩家的想象，它们狂暴、恶心、最致命的是，行动还非常敏捷 感觉其他打丧尸游戏，都不落下谁，有一些模仿生化危机的感觉。这些丧尸看起来仅仅像一群嗜血的且无脑的怪物，但确实会有一种让人望而生畏的行动，这就使它们更的更致命。

By 七嘴



爽快、刺激 高速、血腥——用这四个词来评价这款游戏应该合适。这款游戏让人一上来就想要加速的游戏，单人模式基本上是在线的练习场，玩家可以随时选择喜欢的角色和关卡进行挑战。四个主人公之间要互相协助扶才能阻止危机，体力不支的时候队友一个补地是坚持下去的唯一动力。游戏的节奏很高 加上血腥的僵尸，绝对毫无喘息时间。不是PS3并且对僵尸有特别好的绝招，绝对不能错过。

By 熊量快



作为一款FPS游戏来说本作是及格格的 但融合了《生化危机》爆发》那样的脱出玩法和为数众多的合作要素让游戏体验提升了几个档次，整体给人的恐怖气氛很足 多线剧情屏幕的丧尸又凶又疯狂 危机四伏的感觉时刻笼罩在游戏中，几种BOSS级怪物设计得都很有个性，团队合作显得十分重要。不过游戏的枪械种类太少，而且没有精准瞄准射击感觉打了不少折扣。

By 熊胆

恶魔城 审判



■KONAM
■格斗
■美版 ■DVD
■16岁以上 ■1-2人



本作是对战型游戏，而且厂商似乎也很努力地去做平衡游戏的平衡和系统的细节问题，但估计由于经验和实力的问题，本作还是无法与那些一线的对战游戏相提并论的，角色之间的能力虽有失平衡，人物战斗系统也缺少耳目一新的创意。然而战斗系统设定基本还原了各个角色的原形特征，虽然其中不乏恶搞和恶俗之处，不过由于Wii机能有限，所以大家就不要过于苛求人物形象的唯美或粗陋了。

By 七嘴



为什么名系列到了主机机王就要强迫自己进行大革新呢？游戏排了个恶魔城的风 但有一点格斗游戏的基础加上Wii相当有限的画面表现力，就造成了这么个四不像，以Wii的操作方式无法让人本作中体会到格斗高手的极限感觉，让人不忍看下去的恶搞设计甚至感觉有些辱没该系列。在正统系列作销量也只好勉强维持的情况下，实在想不出当初是个什么提议了这样的改编，失败得一点技术含量都没有。

By 熊量快



如果说这是款格斗游戏估计会让人承认，说这是恶魔城新作却即基本没有任何新东西，这完全就是 把把原来PS2上的3D恶魔城的人物动作拆掉硬改成“格斗游戏”，只不过是加了几个人物和招式而已，动作感某些场合 平衡性更是差到连 格斗游戏对抗性可言，再加上那对应Wii遥控器的怪异操作方式，简直就是圈钱（恶魔城）的怪作，但考虑到经典风格的音乐倒是少有的亮点，但游戏性实在不敢恭维。

By 熊胆

外部部 意见看板

●goingamer论坛的评测
索尼克 释放

晚上灯灭通时，没什么太吸引人的地方。另外，黑夜关卡给人的感觉整体场景过于黑，或者说经典不是由成形的场地模式大小，系统方面，本作可谓变化惊人。增加了所谓的黑夜变身系统，也就是游戏的世界部分黑夜和白，这个玩家可以自己控

制调整。游戏中的关卡也分为白天和晚上关卡，白天索尼克是通常形态，游戏方式和系列作品一样，连奔！夜间关卡，主角会变身索尼克，游戏模式类似动作过关，索尼克要用肘肘、拳和攻击来击破敌人过关，击败BOSS。这样的系统设计也算是有新意，但是玩深入了感觉其实索尼克原版的系统和SEGA动作游戏没有区别。同时，开发为了增加游戏的“耐玩度”，设定了收集一定数量的勋章才能够进入新的关卡继续推进主角的限制系统，但个人感觉是起了反作用，故意增加的限制只会让玩家

失去原有的兴趣。总体来说，本作可以看作是2和游戏的良好结合，喜欢的朋友可以试试。

By kplxtm

古丽影 地下世界

游戏中设计出了层出不穷的谜题，中间几个核心关卡可以逐步都有机关，再加上地形复杂的关卡，游戏对于过关的提示控制的很有限，所以经常让人找不到前进的方向。这也必然让人没有继续过本系列的初级玩家，畏惧而止步。总结来说，延续了古丽影游戏的系统真道。但是游戏的关卡稍弱了，更甚的是短7关中，有2关之多基本上是重复的。这实在

是让人觉得开发者的诚意不够。另外，游戏中的敌方NPC角色的动作非常僵硬 总体来说表现力非常不足。再有就是游戏的BUG还是非常多的，经常有漏洞打不死敌人和空中漫步 尽管如此，本作还是值得动作解谜爱好者尝试的。

By kplxtm

恶魔城 审判

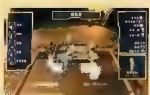
本作终于在恶魔城粉丝的千呼万唤中发布了，尽管游戏的种种表现有些不尽人意。本作的恶魔城模式以及装饰性收集系统让人不由得联想到了一些当红家用机格斗游戏作品，虽然其中模仿痕迹难逃，但总算没有

极品飞车 秘密行动



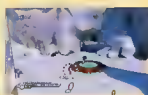
■ EA
■赛车
■游戏
■ BD/DVD
■ 17岁以上 ■ 1-2人

斑卓熊大冒险3



■ Rare
■动作
■游戏
■ DVD
■ 7岁以上 ■ 1人

索尼克·释放



■ SEGA
■动作
■游戏
■ DVD
■ 全年龄 ■ 1人

最后的遗迹



■ SQUARE ENIX
■角色扮演
■游戏
■ DVD
■ 16岁以上 ■ 1人

极品飞车系列应该是每年都有推出新作吧，本作的品质倒真算不上优秀，还是那么的平庸和毫无新意，不过现在在这种不进取的游戏实在太多了。像Mega Q代言也是为吸引亚洲玩家购买。如果说GT5是真实，X则是亮丽，火爆狂飙是疯狂的话，那么现在的极品飞车只能说是一般，什么都一般，只是为了赚钱而不断的按照惯例推出新作。不是FANS的话，我建议就不要入了。
By 七曜

本作可以视为休闲的中档游戏。玩过前作的玩家可以试试，因为本作延续了前作的系统和制作。游戏的一个大卖点就是自己来组装赛车。你可以利用上千种的零件组装一辆自己的战车。比如引擎罩是从基础的车辆结构开始做起，将面板和支撑臂拼装起来。其次是轮胎的选用和推进装置的装配，比如喷气式、螺旋桨、甚至火箭引擎。你可以根据不同的需要安装上武器、飞行器、油箱、引擎等等。
By 七曜

作为SEGA公司的招牌游戏，本作发售前还是备受关注的。实际游玩的感受，并没有像发售前宣传的那样，但是也没有把索尼克系列提升到新的高度，只能说是在次世代平台的延续作品。整体上来说画面还算过得去，白天关卡跑动起来没有卡顿现象，非常流畅，而且关卡的地形多变，速度感非常好。夜间的灯塔场景还算不错，通过击败怪物来解锁关卡，来作为不管是白天地形还是晚上地形索尼克的能力。
By 七曜

本作的最大亮点是在于游戏的战斗系统，厂商在宣传方面对战斗也是费尽心思不遗余力，实际体验也感觉战斗系统的素质确实继承了史克威尔的一流风格。游戏的战斗不但加入了更庞大的单位概念，而且还新增了捕捉怪物、招募同伴等新系统，对于一直追求变化、求新的史克威尔来说本作很好的完成了一使命。不过不知道是技术原因还是工期原因，游戏在战斗进行时会频繁的出现卡顿现象。
By 七曜

在经历过一代的失败后，本作是力求要重振雄风的新篇章，遗憾的是开发组在二代上犯下了大错误。画面方面明显大退步，既不清晰又缺乏真实感，过低的帧数使游戏进行起来十分不畅，频繁的卡顿让玩家痛苦不已，其他方面则基本上保持系列水准，但仅就前两个问题就足以让玩家失望透顶。倒是Mega Q的性感演出让玩家多了几分看点。从系列的素质来看，本作毫无疑问是退步了。
By 熊量块

RARE将自己的热情精神在本作中发挥到了极致，游戏中不断出现的笑点相当精彩。游戏在各方面都展现出了质的飞跃，丰富的零件和战车零件让玩家对游戏程度提升。游戏中的关卡玩家可以反复游玩直到取得最高奖励，每个任务的完成条件也都很简单。比较遗憾的是游戏在关卡方面对于一般玩家来说恐怕有些挑战性，另外对于英文不好的玩家来说，过快的字幕变化实在让人眼花缭乱。
By 熊量块

真想对现在的开发负责人大吼一声：你还想把SONIC改成什么样啊？这次居然连SONIC也能变身，这样的狂想状态非但不会让玩家觉得新鲜，反而是让玩家觉得无聊。游戏的进程也没有任何亮点，从可玩性上来说还不如那个BIO2的健身。一方面，游戏也没有太出色的关卡，单调乏味让玩家开始感到枯燥。建议玩家回去再看看MD的一代一代，再玩玩DC的一代一代，那个时候SONIC啊！
By 熊量块

SE在次世代上正式推出的第一款RPG大作，只能说为不过不失。游戏制作方面完全是日式老套路，虽然厂商极力想表现震撼宏大的世界观背景，但缺乏有效的故事驱动力让玩家从一开始就感到乏味。战斗系统方面本作一直主打宣传的卖点，但较为传统的回合制战斗表现，让玩家觉得并不容易上手。画面方面在使用了虚幻4引擎后只能说完全是在试水。
By 熊量块

这款新作终于又回归到系列经典的警匪追逐题材了，让玩家找回了前几作中那种快感，当然机能的进化也使得游戏玩法不可同日而语。夜路上疾驰的赛车与嘈杂呼啸的警车在高速中显得如此保险刺激，车的速度感很好，与警车之间的追逐十分有意思。游戏关卡的设置上则显得略微有些单调，不过关卡的设置上则显得略微有些单调，不过关卡的设置上则显得略微有些单调。
By 熊量块

当玩N64上那款给人印象很深的游戏，这次来了一个世代推出的新作也是证实了原作的精髓，整体风格清新，各个角色都有着精致的日式卡通风格。作为核心角色的主角性格相当讨人喜欢，可以研究的地方非常多，不仅可以为玩家提供丰富的玩法，还可以让玩家体验到各种不同的玩法。游戏中的关卡设计也相当有挑战性，让玩家在游戏中体验到各种不同的玩法。
By 熊量块

这款游戏新的索尼克系列了好几个版本推出，每个版本的素质都参差不齐，X360和PS3版本画面非常漂亮，画面感很强，角色造型也很出色，在高速度下显示的画质也相当清晰。游戏的视角跟随设计得很好，随着速度的加快，镜头跟随着速度的增加而加快，一点也没有拖泥带水的感觉。一些地方的特写表现也很到位，让玩家在游戏中体验到各种不同的玩法。
By 熊量块

游戏给人的第一印象就是很一般，真的就是一般，虽然厂商之前做了大量的宣传，但实际上上手后却发现游戏画面水准并不高，游戏体验相当令人无法忍受。游戏难度也让人感到很痛苦，游戏难度也让人感到很痛苦，游戏难度也让人感到很痛苦。
By 熊量块

外部D 意见看板

游戏是个人的个性，而且其中对应的要素也算丰富。游戏中的音乐依然华丽动人，不过更多的是以前游戏中那种悠扬而浪漫的，虽然此作有交响乐的元素，但随本系列成长起来的玩家应该会很喜欢了。总体来说本作属于纯粹休闲向的作品，除了游戏中经典的角色、音乐之外，游戏几乎没有什么值得大家留

恋的亮点了，若非恶魔城系列的虔诚拥护者，还是无兴趣玩本作吧。
By pa adin

最后的遗迹

游戏的画面以及人物建模的精细程度让人感觉到有点对不起它的价格，但相对于其他游戏来说也是较为出色了。本作的音乐方面没有画面或建模的华丽，但音乐的氛围感很强，让玩家在游戏中体验到各种不同的玩法。游戏中的关卡设计也相当有挑战性，让玩家在游戏中体验到各种不同的玩法。
By 熊量块

破，显得中规中矩，不得不说的是主角的性格，估计他是08年度最欠爽的任性孩子了。建议今年冬季的RPG顶级大作，推荐所有反感RPG的玩家来尝试一下。By pa adin
网友yibabillun《最后的遗迹》心得：古代龙龙任务在圣都第一个区可以推到一个送信任务。出城后会看到南道路。穿过以后到达少城，少城城内的酒馆推到此任务到酒馆，给玩家普及一些背景知识。两次龙龙。奖励是20000，但是是0822打给好评后，我过的时候两队大概都是2k的血。花了5k去够够了。先都打右边的怪后

站那把a级满，主力弄龙龙，副队去把龙旁边的鸟干掉。然后下面就是龙龙内战龙龙死龙，龙的hp大约10万。可以同时对战数龙，此外在回合结束前随机龙龙，大约每人250。所以大概的战术如下：保证两队都有复活的能力！只要血低于1k5就一定要选有补血的选项。低于1k直接选择退出link补。一队死了另一队保证血量大于1k5就选择退出link去。但是要小心如果两只龙龙两死，退出link也会触发龙龙。只要你有足够的药，退出link时能补血的待机人员也很有几率给我方补血。

流星洛克人3 红色小丑/黑色王牌

やんらん かんり
ウェーブマスター ぶんこう
メニュー せ らんてんてん



■CAPCOM
■动作角色扮演
■日系 ■卡带
■全年龄 ■1人



“流星洛克人”的风格既不同于传统的硬派动作类模拟洛克人系列，也与EVE的走格RPG有所区别。本作无论是剧情设定还是画面风格上都让人感到非常清新，变身和虚拟世界自然也是沿袭了前作的某些要素，将游戏分为“红色小丑”和“黑色王牌”双版本发售这种解锁手段，在被CAPCOM老总那年来后已经屡试不爽。三视战斗主要是利用各种小人的组合和迅速的反应力来解放战斗，熟悉规则后还是挺有趣的。 By 北斗

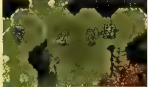


这次的《流星洛克人3》分为“黑色小丑”与“红色小丑”两版。这其中的不同就在于小丑人在背景音乐突破200%时可转换成成为强大的终极变身状态。“黑色小丑”中为高机动性状态，而“红色小丑”则是重装甲状态。黑色王牌洛克人上有飞行翼，可不受战斗的影响自由移动，红色小丑虽然也有类似武装系统，具备高机动能力，可不受敌人攻击影响行动。这两个版本的区别并不在于，开发发售自然是厂商赚钱的表现。 By 小海



《流星洛克人》是洛克人系列在NDS上开机的新作，现在也出到了第二版。游戏以“迈向终结的世界，从高潮展开的故事”为主题，收录了全新登场的角色与故事剧情，而且还支持2~4人同乐的无线联机以及Wi-Fi联机。虽然本作的世界观承袭自《洛克人EXE》系列，但是它的设定本作是首个GBA上的第一人称人气游戏，不过也不算是最棒了。另外这个游戏也是《洛克人》系列发行20周年纪念作品，喜欢本系列的玩家值得玩一玩。 By 熊子

超时空之钥



■SQJARE · ENIX
■角色扮演
■日系 ■卡带
■全年龄 ■1人



SFC时代梦幻组合打造的超经典RPG，如今再次重温，仍然让人感动不已。跨越各个时代的冒险旅程波澜壮阔，游戏中的每个角色都有个性，再配合等量化的卡通表现和动作，经常让人忍俊不禁。这次的复刻版在剧情精华全都得以保留。只是在复刻诚意上自然不如DQ及FF在DS上的复刻那么有诚意，而完全忠实于SFC原机，虽然新增了两段全新的分支剧情以及元力+技能，但还是太少。真是太可惜了！ By 北斗



《超时空之钥》NDS版移植自SQJARE于1995年推出的SFC同名作品，堪称合众时代的经典之作。游戏以3D大巨头的黄金梦幻组合共同制作，史丹康担任配乐。这组庞大的阵容虽然无可挑剔，但原创剧本却备受诟病，被诟病的点不是很多。包括对双界与能功的设定进行了2种不同的战斗方式，追加可育性进行进入取机时的战斗元素技能。每次进入配置都会变化的随机产生迷宫的次元扭曲可获得珍贵道具的龙之星等级等重要。 By 小海



刚过13年的感动，如今在手机上重现了。《SFC时代诞生的《超时空之钥》，集合了坂口博信、横井健二、鸟山明等三位大师的辛勤劳动。在当时就被称为是梦幻组合的绝唱。因为1995年的时候SQUARE与Enix还没有合并的关系，能够出这么个游戏也是相当不容易了。本作不但完美再现了SFCFC的精髓，而且支持DS新增的显示与操作。对于喜欢原作的玩家来说实在是太体贴了。不知道什么时候《超时空》也能出在手机上！ By 熊子

雷顿与最后的 时间旅行



そろそろおもしろです。
それにしても、こんな道が
ロンドンに湧いたんですか？

■LEVEL 5
■角色扮演
■日系 ■卡带
■全年龄 ■1人



雷顿教授三部曲的最后一步！真的是“最后”？！LEVEL 5近几年来除了传统推理的RPG之外，还开发了不少新类型的作品，而且都能成功。本作算是其中的一个代表。这次的新作在系统和整体风格上还是基本沿袭了前作，大暴乱人适合OCG动画的加入使得本作的容量达到了一个G左右。仅仅是这个容量就已经可以看出厂商的诚意了。大量的谜题仍然需要花上一些心思才能解开，日语不好的玩家不妨等待汉化版发布吧。 By 北斗



本作的主题是穿越时空。雷顿教授一行将在现代世界和未来世界中冒险。解开各时代的谜题。这些故事设定与天然对谜题本身会产生什么影响。其主要的內容还是要解开一个巨大的谜。本作的谜题数量依然丰富，难度也因人而异，非常值得大家仔细研究。在前作中，雷顿教授的船中有多处有隐藏的谜题，但本作中自然也就少了这些谜题的身影。包括“雷顿的谜题”、“玩具车谜题”以及“神秘术”等，都非常有趣。 By 小海



LEVEL 5的这部作品有前两次的人气作为保障，这次自然也是让人期待满满。游戏本身还是以解谜和故事穿插在一起进行的，玩家们发现谜题的时候必须首先开动自己的头脑，在多数情况下是依靠自己的思考。游戏中的谜题数量依然丰富，非常值得大家仔细研究。在前作中，雷顿教授的船中有多处有隐藏的谜题，但本作中自然也就少了这些谜题的身影。包括“雷顿的谜题”、“玩具车谜题”以及“神秘术”等，都非常有趣。 By 熊子

机动战士高达 高达VS高达



■NBGI
■格斗游戏
■日系 ■JMD
■全年龄 ■1-4人



高达VS系列的新作。不过这次的则是对战版。作为一款高达题材的格斗游戏，大量高达及机体机体的登场当然是必须的，本作的可玩之处在于每一台机体的性能是否比前作做得更好。高级别和没有明显的差距——当然100级的时候和3000级的还是不一样的。除此之外，再加上CDS STORY、射击COMBO和CGO等系统，使得游戏非常值得玩。只是机体太少，画面色彩和线条有些生硬，新系统还有许多值得完善的地方。 By 北斗



《高达VS高达》是一款街机格斗游戏，但在内容上增加了很多新的要素。游戏中有来自16部《高达》作品超过30种以上的机体登场，各机体战斗的主题曲也来自各机体的作品，让玩家充分沉浸在《高达》的世界中。游戏中有3D动作射击方式，战斗中也可以叫喊称为机动部队的支援攻击出来攻击敌人，加上攻击和攻击手段，战斗非常激烈。这个游戏当然还支持4人联机对战功能，作战配合是本作的最大亮点。 By 小海



应该说本作对于机体的再现能力虽然不如FSP主机的还原，但是依旧获得高分评价。大概是因为游戏难度的缘故吧。但是游戏的手感和街机无二，这也是这个游戏受到很多玩家喜欢的原因之一。加上是新的玩家们对高达系列十分感兴趣，所以这个游戏的人气也变得很高。在12月的战斗狂潮来的时候，这个游戏也足够来吸引玩家的注意力。所有喜欢高达系列的玩家，都应该好好去玩一玩这个游戏。 By 熊子

外部の 意见看板

玩家来瓜分《流星洛克人3》红色小丑/黑色王牌的评价。这次的类型仍然是RPG，前作的部分人物继续登场。本次洛克人可以通过“模拟系统”变身成为各种形态，不过想要进行变身就必须到第五章之后才能开始发动，而且有着较为严格的发动条件。这次的变身最强形态也被命名为FinaRise，不过本人目前进度还没玩到。游戏画面并不华丽，但

是非常干净整洁，战斗时的必杀比较华丽，音效很有动感比较丰富。虽然ROM的容量只有不到256Mb，但感觉内容还是非常丰富的。玩家来瓜分《超时空之钥》的评价。感觉SE如今对于NDS复刻游戏的策略开始明显增多，先是DQ5系列的“下厨”，这次又是无限接近，着实让玩家们头疼了一把，好在“进击的巨人们”计划没多久就发布了。呵呵。本作的经典地位就不用多说了，记得以前听到DQ和FF两大厂商联合发布本作时确实是轰动业界啊，超豪华的制作阵容打造

出了这款超级经典。不过呢，说实话这次的DS版有些让人失望。玩下来感觉这次的游戏是在运行一个SFC模拟器嘛。虽然原作的感觉被“完整”保留下来，不过玩起来，这什么年代了给点散点精神不行啊。当然抱怨归抱怨，相信热爱这款游戏玩家们仍然会再次沉迷其中吧。玩家来瓜分《机动战士高达VS高达》的评价。机动战士高达VS高达作为一款高达FAN，对近几年出的高达VS系列还是比较喜爱的。这次的格斗版中登场机体数量还是比较丰富的，虽然还有许多人喜欢的

机体没有登场，不过相信是作为作品的推出埋伏笔吧。对于本作，唯能可贵的就在于对机体平衡性上的良好把握，而在这个大乱斗类型的格斗游戏中是很容易吃力不讨好的。各机体的动作也都很经典，例如高达“自残”式的格斗格斗打法就很好玩，而卡碧尼毁灭卫星的MAP兵器看上去实在是够恶搞。目前还是有一个的遗憾，准备始终掌握好各机体的特点与入机对战，感觉还是非常可惜。玩家一耳只听到《雷顿教授三部曲吗？》的评价。个人对解谜游戏记录不是很了解，因为自己对战略游戏没

11月30日

普利尼
我能当主角吗?

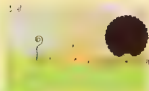
■日本
■动作游戏
■日系 UMD
■全年龄 1人



典型的粉嫩吃老虫啊。《魔界战记》系列中的著名角色普利尼为主角的动作类游戏。游戏可承受的画风和轻松的配乐容易产生这是一款休闲动作游戏的错觉。不过“史上最强主角”的称号显然不是白给的，没几天之后你就会和底体会到本作的“硬派”了。极高的难度和看上去简单但实际打起来就是费劲的BOSS战会让你明白游戏中的一千多条命地不是放着玩的。想通关的话，确实需要相当的耐心和技巧。

By 北斗

LOCOROCO 2



■SCE
■动作游戏
■纵版 UMD
■全年龄 1-2人



或许这次的2代无论是在系统方面还是剧情方面都没有什么明显的变化，所以本作带来的新鲜感实际上完全不及1代，容量方面倒是很大。操作还是L+R+键的简单二键设定，不过从试玩时的几个关卡来看，似乎在难度上有所降低，不像前作那样需要花费一番功夫才行。或许是针对大众而做出的改进吧。画面和音乐还是那么的轻松可爱，不过时间久了总有单调的感觉，看来本作还是更适合女性玩家。

By 北斗

PATAPON 2



■SCE
■动作游戏
■纵版 UMD
■全年龄 1-4人



同样是出自SCE、以创意为卖点的游戏，个人认为PATAPON比LOCOROCO更有意思，引入游戏或游戏熟悉的音乐，一首小人的可爱形象让人看着就觉得可爱。剧情方面紧接着前代，真相出来的PATAPON通过音乐的表达而翻过这来到不知名约是上期的关卡则是简单的教学关卡。在本作中新增加了英雄和3个兵，魔法PON增加名称。飞跑PON依然在下飞机、机脚PON近战攻击。本作不愧是神作，戴上耳机随着节奏开打游戏吧。

By 北斗

喧哗番长3



■SPIKE
■动作游戏
■日系 UMD
■16岁以上 1人



系列第3作。虽然本系列一直都是描写的不肖少年的成长史，不过就游戏而言还是蛮有趣的。跟前作和前作系统依然保留。在街上惹起不和谐的与恶之帮派挑战，对切口只要三次都能按到组合出正确的台词就能发动攻击，打斗时的一操作简单明了，各种必杀技和特殊技都极具观赏性。这次由于设定的是在修学旅行期间争夺日本头号番长，所以流程比家用机版简单多了，喜欢喧哗的玩家不可错过之作。

By 北斗



普里尼是《魔界战记》系列中登场的杂色配角，外观极具亲和力。体内则是蕴含着生前的咒术的人类灵魂。是魔界顶级强者，所以这次的战斗到剧情也算是一种自虐。这次的战斗其实很简单，就是2D横动作类型。普里尼的招式包括跑步、冲刺、跳跃、飞踢、飞踢、飞踢等等，动作比较丰富。但由于普里尼是种受到攻击就会爆炸的“生物”，因此游戏中提供了1000个普里尼让玩家使用。这个设定就已经非常搞笑了。

By 小沛



《乐克乐克》系列虽然非常可爱，但内容似乎更偏向于女性玩家。尽管游戏的画面看起来非常可爱，但是优美的音乐搭配上可爱的角色，还有复杂关卡设计，难度MM们可能不太开心了。这次的《乐克乐克2》收录了更新有趣的关卡，还增加了热闹的音乐要素，并追加新角色与新增。提供了45部以上与故事相关的隐藏影片让玩家收集。另外其中还有8种难度的，游戏，看来女性玩家们又要为此而疯狂了。

By 小沛



如果你觉得角色任何地方都好，就是有点难的话，本作应该会对你很满意的。这次的游戏对于节奏的要求稍微宽松了那么一点，只要有点，但在操作上就会有很大的体现。只要玩家在太快的节奏，就会保持游戏的准确性，让玩家的心情也非常愉快。本作这次能进行最多4人的多人游戏体验，在多人模式中，玩家需要多人手入中把“强”安全送到指定地点，然后从中获得珍贵的道具。诸如之类的设定中游戏的娱乐性大为提升。

By 小沛



《喧哗番长》是个很奇葩的“日式”作品，日语水平不行的话会很费劲。游戏中玩家可以自由使用街机版的1/2行程，想要挑战战斗各地的关卡，还是需要通关后回学。而游戏也是与游戏无关，体验形形色色的中生活。当然是不良高中，不过江湖也有江湖的规矩，当玩家随便时，般般众出手，就是在打架中使用招式占下不可胜的对手，将会增加难度，难度越高台越让人看不起。这些细节还是很有意思的。

By 小沛



曾经在《魔界战记》中担任主角或配角的普利尼这次在游戏中居然成为主角了，那么游戏的剧情角色也不会上到极限吧。1000只普利尼为了帮助主人找回失落的心而被召唤上刀油锅一般的征程，如果找不到的话那么就会被身体毁灭。反正病都是死，还不如把任务完成好一些（笑）。游戏是典型的2D横轴动作游戏，虽然画面是3D的，难度提高了一些，但是1000条命应该够用了吧。

By 胖子



虽然本作的主题是“No”这个大家都不陌生，但是了解的外是游戏，但是游戏的娱乐性却依旧保持了前作的精彩。可爱的小家伙们说着地球人都能听懂，其实是谁也听不懂，的语言，通过玩家简单的操作就可以移动，这一点是和《战国无双》很相似。这个游戏也和PATAPON一样是爱孩子的事，无论你是一个喜欢可爱漂亮的女生或者喜欢MM一起玩PSP的男生，这个游戏都是很适合你们的（某熊……）。By 胖子



这个游戏的前作就是《帕特》，第二弹更是不起，游戏在系统上面做了很多改进，游戏模式的升级改进。英雄单位的导入、新角色的追加，多人合作的模式等等，都给玩家们耳目一新的感觉。另外游戏的总体难度比前作要难多了。不过对于总体的难度的玩家，也有新的模式，三次通关成功也会有FEVER，关卡的难度也降低了，不少，实在是性价比的设置。总之这个游戏绝对不玩后悔，信不信由你。

By 胖子



《喧哗番长》系列的前作都在PS2上，前作却转到了PSP而非PS3，除了开发成本之外，现在PS3在硬件上不太关注大碟也是一个原因。不过PSP的《喧哗番长》做得也是中规中矩，手柄和PS2一样，画面也还不错。游戏中的内容也是一个话题，虽然只是小混混不少年的故事，但是这种青春热血的感觉却不少。游戏的“用眼睛打”的感觉也得以保留，显得十分特别，喜欢这个系列的玩家不要错过了。

By 胖子

外部の
意見看板

魁的比较少，也就玩过火枪和机战。所以只知道这次的主角全都在原作中是很弱的杂兵级的角色。具体有多弱？不去玩原作，玩一下本作你就知道了。真是让人捉摸不透啊。虽然画面和角色设定都非常可爱，而且操作作为简单易懂，只是难度实在很高，让人情不自禁地联想到了《魔界战记》。BOSS战的时候可以很快就算其行动规律，

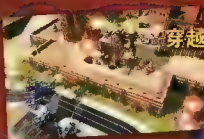
但是通关是一回事，不能通关又是另一回事，明明是简单的攻击，可就是很难推过去，苦闷啊。全期到空中后几乎就无从调整方向了，这点在如今的动作游戏中非常少见，不过也正是因为这个细节使得难度有明显提升，刚开始玩的时候还真怎么有1000条命，真是恶搞。不过玩上几天后，就开始怀疑1000条命不够用了。

玩家带入尼特对《PATAPON 2》的评价，前作就是超超超级的游戏，因此本作非常非常的好玩，而且游戏没有失望。开篇仍沿用了解故事的方法，介绍了1代出海远航的故事，只不

过1代中用的是一面，这次则用的是厚书本。但是配上音乐仍然让人感到对主角的那一战是如何霸气回应的。游戏的玩法和系统仍然延续了前作，即便是没有玩过前作的人也能很快就在其中。感觉这个游戏必须戴上耳机才行啊，玩的时候必须要随着音乐配合节奏才能打出非常流畅的感觉，要是不能戴耳机再加上周围环境有干扰的话，就是灾难。据说这次会有个新的兵种登场的神兵，目前还没有见实，敬请期待。有时候即使自己不玩，只是在过关画面中看着屏幕上的那些小人跳舞唱歌的灰

灰就觉得很非常好玩！玩家间向番长对《喧哗番长3》的评价，最初接触到“番长”这个词，还是在心跳回忆的分叉路阶段。之前PS2上的两部作品玩过，虽然开始玩时是经常反推推了去玩的，不过很快就被喜欢了这个游戏。尽管从剧情上上讲，无非是一个不良少年为了成为不良少年头目的“不健康”题材，但是游戏中无处不在的分叉路阶段就是让人喜欢。PSP版的画面质感比PS2的前两作明亮许多，画面整体依然健在，对台词系统也比2代简单不少，不必求技华丽，喧哗上等！

穿越时空 再一次回到 战争蜂起的世界!



因穿越而改变
冷战世界的命运

COMMAND & CONQUER

RED ALERT 3

游戏平台	PC (Windows XP, Vista)
开发厂商	EA
发行日期	2008年10月
游戏类型	即时战略
游戏模式	单人、多人
游戏语言	中文、英文

For Mother Russia!

本作的故事延续了2代盟军的结局。苏联的斯大林和库兹涅佐夫为了挽回败局，供出科学家泽林斯基和克鲁科夫将军乘坐时间机器回到战争开始之前的欧洲。像当年爱因斯坦就那样转战一斗，使爱因斯坦失去了。一些著名的科学家连正脸都没有

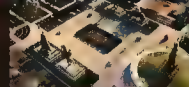
画就得了便宜。于是，当他们回到原来的时代之后，发现盟军虽然已经接近胜利，但是时空扭曲和使另外一支势力强大起来——野心勃勃的旭日帝国（原形为日本）在盟军与苏联两强当中坐收渔利之利。以迅雷不及掩耳之势对苏联的重要领地和城市发动了攻击，一艘由穿越而来的乱七八糟的战争大舰队开了序幕。

激动人心的对战与 网络联机模式!

熟悉红警系列的玩家们都会觉得单机模式不过瘾，真正有意思的还是人与人之间的对战。不过Xbox360的版本只支持Live对战，或者在单机环境下单独进行遭遇战的游戏。（说起红警这个游戏确实还是适合在PC上玩。Xbox360玩起来不方便的地方实在是太多了！玩家在玩对战模式的时候，可以显示Xbox Live和全世界的玩家进行对战，将是一件十分有趣的事情。因为所有的Xbox360在硬件处理上是一样的，所以网络对战的时候速度会相对平衡一些。另外现在红警3的官方网站已经开始推出红警的Xbox360主机版玩家们下载，不过得另行收费哦。

TOPIC 建设牢靠的基础是制胜关键

除了特定的节奏之外，基本上战斗的开展都是从控制基地开始，选择基地位置之后开始的。建立基地、电站和矿场是游戏的基础。之后可以建设兵营和战车工厂以及船坞。基本上，海陆空三军的力量发展起来之后，三大势力建设高科技的方法也不尽相同。盟军可以通过“建造工厂”或是“建造中心”进行所有的升级。建造“控制中心”则可提升所有的基地防御。建造“建造工厂”或“指挥中心”购买“防御”可升级，可让其建筑范围内的所有建筑物以及它们的生产部队都获得升级。终极武器必须通过生产“最高许可”才能取得。苏联的升级方式则跟盟军相同。通过



建造产生更新更高科技的建筑物，即可提升高级兵种。之后，可以建造一座“战争实验室”启用最特别的部队。日本采取介于盟军和苏联之间的方式，必须针对个别建筑物进行升级。在研究出建筑物升级之后，将提升一级部队生产建筑物。这使得升级一支舰队部队的使用较为低廉，但花费较多的时间考虑该升级何种部队。

TOPIC 掌握兵种规律，协同作战

如果说红警就是简单的修基地造坦克的战斗，那么这样的玩法未免过于单调。红警1红警2确实是坦克大战为主体。到了红警3之后，随着各种兵力的发展，坦克和步兵技术已经不能掌控局势了。本作中各方高地防御单位明显比以前加强，而盟军三个附加炮就能将苏联小队的坦克送入漏洞在警戒线之外。而盟军的科技能力也发生了变化。基本上，盟军的科技和以前差不多，失去气象实验，但是新增加的声波技术和强化的防空战斗单位补充了这一点。苏联没有了原子弹，代之以空间压缩技术。还有新增的声波武器。盟军的科技和苏联的再强运兵兵。日本的战斗单位是全新的，武士机甲部队，机甲部队还可以变形。还有“机动战士”皇王和喷射无敌光线的能力风暴。兵种不同的战斗单位不能尽述，不过它们之间的相生相克是有一定规律的。摸清规律之后，作战就容易多了。

CHECK 《红色警戒》又回来啦!

《命令与征服》系列《红色警戒》的新作《红色警戒3》经过一年的漫长，终于在10月与各位玩家见面了。自从Westwood解散之后，玩家们对于这个系列的发展一直抱有不明朗的态度。但是EA Los Angeles的工作室将系列的红警玩家们带来了一份还算满意的答卷。自PC版发售之后，Xbox360的版本也在11月正式推出。如果你喜欢红警系列，而你的PC配置还停留在2代水平的话，那么这个家用机的版本或许是一个不错的选择。

CHECK 用手柄指挥作战

因为Xbox360的版本，游戏的操作无法使用键盘鼠标，这是令广大RTS玩家十分恼火的。不过Xbox360的手柄上也设置了一些按键，使操作比当初PS版的红警1还是好了一些。在游戏开始的时候可以选“训练模式”（Tutorial Mode），习惯了操作之后，再正式进入游戏就比较容易上手了。



CHECK 控制英雄单位驰骋疆场

和以前的《红警》系列一样，各势力中都有英雄单位。不过这一代的英雄单位都是女性，除了大家早已熟悉的盟军特工玛丽亚之外，苏联的组由安娜斯塔西娅和帝国的精神力少女战士百合子也都以一般面的独特角色。安娜斯塔西娅的特长是潜水和爆破，安娜斯塔西娅的《沈重的复仇》中苏联英雄妮娜斯的能力，可以召唤飞机摧毁敌方目标，并擅长长距离狙击。运用“寂静之声”的绝技同时消灭两个以上的敌人。百合子属于海陆空制霸的英雄角色，体力十足，而且可以运用能力摧毁敌人的重兵。这三个角色虽然厉害，但是各有长短。

“主角费·Fath 是名希腊女子，她的双亲参加了 6 次针对政府的游行示威并在冲突中丧生，她的姊妹Katella 在不久后被害警署处死。有一天夜里，Fath 被一个名叫Mercury 的人的办公室电脑窃取资料，却被后杀掉了个正着。不过，Fath 的反抗让 Mercury 记住了这个女叛的不凡之处。正好 Mercury 需要一个帮她传递信息特殊人才，因为政府使用高科技手段严密控制舆论，传递信息不能依靠任何现代通信工具。在这种背景下，费正是政府所通缉的对象，为了避开政府的追捕，Fath 注定将成为一名风行天下的女子。”



名称	格式	大小	时间
CD音轨	MP3	1.5 MB	3:00
DVD音轨	MP3	3.7 MB	3:00

Point.01 走钢丝

当然，不是真的“钢丝”，不过在游戏中经常会有一些狭长的悬空地形需要通过。在上面走的时候需要一边维持平衡一边前进，观察主角两只手的倾斜情况就可以得知目前的身体平衡状况，如果倾斜角的比较厉害就要立即向左或向右方向推

Point.02 奔跑

可以说是本作中最常用的一种行动了。其实游戏的基本默认行动就是奔跑而不需要加速。需要注意的是,游戏中的奔跑有一个启动到逐渐加速的过程,例如你按下左摇杆持续向某一个方向时,主角并不会始终保持匀速 速度匀速奔跑,而是从最开始的较慢慢慢增加快速度,速度越快,跳跃距离以及墙面奔跑的距离也就越长。还有,在尽全力的奔跑的时候,视线周围会变得越来越模糊加深,这也有可能影响到其他动作。在奔跑时遇到障碍物或碰到上坡时,会慢慢减速,所以保持奔跑的流畅性非常重要。

Point.03 跳跃

发生频率仅次于奔跑的动作。利用跳跃不仅可以越过障碍物,还能够在大楼之间往返。跳跃与奔跑堪称本作为最基本的两大动作,许多其他动作都是在此基础上衍生出来的。游戏中有时会在地上会有红色的物体,利用这种物体当垫脚物连续按L键进行跳跃的话可以跳得更高和更远。

Point.04 自我保护

自我保护的技巧主要有两个——曲体和翻跳，都是在跳跃过程中发功的。曲体是指在跳跃运动员落地下降过程中，按扶上肢，主角会像一级跳运动员那样弯曲下体，这样就能得到缓冲。在距离较远的两个平台之间进行跳跃时，必须利用跳跃和曲体才能完成。而翻跳则是指在跳跃后快速落地时扭上腿，这时主角就会做出一个类似翻身的动作，该技巧主要用在距离较远或是落差较大的两个平台之间的跳跃时自我保护，否则落地时是会受到伤的。

Point.05 攀爬

游戏中的许多平台或是环境物体,例如管线、铁条、大墙边缘、梯子等各种不同的物件都可以用攀爬方式进行移动。如果攀爬的平台上方是不可以经过的铁丝网时,需要

先左右移动到无铁丝网的地带才能再翻身上去。在爬铁管的情况下，往上只能一步一步的上升，而下降时，可以利用重力快速滑下。另外，在跳上横出的铁杆上悬吊时，可以用左摇杆加速前进看见，屏幕中间的星星越多，爬起的高度也就越高，距离也就越高。

Point.06 墙面奔跑

有时候在两个平台之间没有立足点,而且也没有可供悬挂的铁杆时就需要利用墙壁进行墙面奔跑来通过了。该技巧需要注意的要点是助跑时间、初始速度,以及最初的角度都会影响到可在墙上奔跑的距离。另外,在墙面奔跑的时候还可以通过脚蹬壁面的方式降速,也就是LB→RB→LB的键节奏。

Point.07 貼牆行走

有时候需要贴墙沿着很窄的，径行走，此时需要注意的是尽量紧贴墙壁，由于贴墙行走时视点是向外的，所以需要不断的调整好低和方向，这样才能走得更快。

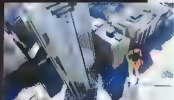
Point.08 滑铲

跳动中按下LT键就会做出标准的滑雪动作。利用这一技巧可以通过某些需要俯身弯腰才能通过的地形,例如N形水管。使用滑雪板时,重要的是做出合适的提前量,太早或是太晚都无法流畅通过。

CHECK! 何谓“跑酷”

《德之边缘》

的女主角Faith在游戏中的主要任务就是不停的奔跑，而这项名为“跑酷”的运动也是最近这些年



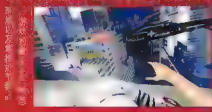
来的一种时尚运动。跑酷即为Parkour，这项运动把整个城市当作一个大训练场，街道、墙壁、屋顶都可以成为障碍，穿越的对象，特别是废弃的房屋。Parkour诞生于80年代末的美国，“Parkour”一词来自法文的“parcourir”，有“超越障碍训练场”的意思。

跑酷是一项非常非极限运动，有freerunning的意思，它们的区别在于freerunning更追求表演和观赏性，而parkour则是速度和实用性。跑酷不仅是门运动的方式，也是一种生活方式。跑酷训练中由简单训练逐步过渡到无氧训练，跑酷也是一门艺术，需要特别提及的是，跑酷是一项对身体素质，特别是协调性和灵活性要求很高的运动，虽然看上去很炫酷，但必须付出大量的艰苦练习才行，而且如此，跑酷仍很危险，许多跑酷高手也曾经因此失去生命，跑酷爱好者可以在游戏中安全的体验跑酷的乐趣和技巧。

SYSTEM POINT

永无停息的狂奔

游戏中也可以进行战斗,许多场合下你都会遇到敌人,而且基本都强悍,你须要使用各种技巧和魔法来对付他们。游戏中的上中下



多股攻击之外，还可以枪击夺下对方的枪。夺枪时，持枪人一般要进入对方的警戒圈，所以，一种方法是迎击对方，使对方枪口对准你，然后，立即从侧面或后面，快速接近对方，用另一只手，从对方手中夺下他的枪。此时，对方往往会本能地回枪对准你，你应顺势一扭，把对方的枪夺过来，但是，一旦对方反应过来，你就会被对方夺回枪口，所以，

[illegible]

LEFT 4 DEAD

最后四个人的逃生之路

在充满丧尸的城市中艰难穿梭，在魔鬼的利爪下极力逃生，与最值得信赖的同伴一起杀出血路进行惊险而又刺激的首战，这就是由CS小组开发的《求生之路》，强调合作与恐怖气氛的本作是喜欢丧尸题材与恐怖气氛的你不容错过的。

□文/晓晴



游戏名称	求生之路
开发公司	Valve
游戏平台	PC, Xbox 360, PS3
游戏类型	合作生存恐怖

充满整个城市的恐怖与危机 四位幸存者们共同的求生之路

极具威胁的感染者

游戏中不仅有成群结队的丧尸，还有个别拥有特殊能力的BOSS级敌人。这些被称为特殊感染者的家伙会对幸存者造成很大的威胁。

在常规模式中，当玩家控制的幸存者被死亡后，会变为这些特殊感染者以怪物形态而出现的僵尸类怪物。

这时你的目的就不是逃生了，而是要想办法清理那些厉害的同伴了。丧尸：会像僵尸一样在高低处跑来跑去，跳跃距离非常远，速度就是它的杀手锏。当它只抓住时会受到墙壁的反弹不断相撞，自己会不断弹开，要等它停下来才能放下。前期讨厌的一个家伙。

胖子：外形是一个大胖子的心心家伙，速度并不可怕，但会抛出一团绿色的液体，被扔到后不仅会致残，还会引来大批敌人向你进攻。十分危险，最好能先一枪将其打瘫以后再用。当它被击倒后会发出苦头让玩家靠近后，如果靠近就可以用枪瞄准头部将其打倒。

如果没打中就只是浪费时间来救你了。头领：领导精英，体格高大攻击力高，且十分耐打。出现后一定要集中所有人的火力将其消灭。

精英：很厉害，另一个怪物，会出现在一个地方不停游荡，出现在附近会发出特别刺耳的叫声，一旦被其发现就会不断一拥而上将你包围，而会一击必杀，一定要十分小心。

合理搭配团队中的武器杀出血路

因为城市中到处都是丧尸，街道上，房屋内，房顶上，都有可能冲出一群一群的丧尸，4个人的武器除了个人喜好外，也要注意远近的合理搭配。这样才能应付各种场合的突发形势，尤其是在高难度下，运用最合适的武器枪在敌人之前先将其击倒才能避免受到致命伤害。

游戏中一个人只能选择一把近战武器（手枪为固定武器不可更换），以及4种远程辅助道具，各有其用，因此最好要根据同伴的情况酌情选择。

手枪：子弹无限就是最大的优点，而且不能换弹，威力一般，不过拿到另一把手枪时可以同时干掉双头丧尸，至于威力嘛没什么提升，只是射速提高了一些，只推荐给没子弹或者没时间换弹的玩家。

冲锋枪：射速快，威力一般，而且射击时枪身相当

稳定，用来点射和压制效果都不错，尤其适合一边走一边清除路上的敌人，不过这就给威力有点低，对付大家伙时有点力不从心，需要重火力支援。

突击步枪：外型像像突击步枪，威力对比冲锋枪提高了很多，射速也比较快，基本能应付大部分场合的敌人，缺点是弹药比较少，射击时尽量做到精准，节省弹药。

霰弹枪：射击范围大，威力高，打人一打一个跟头，对付一群一群冲过来的敌人最合适不过了，连续发射的优点是不用上膛可以半自动连续发射，算是不错的近战武器。

狙击步枪：射速较慢，但单发威力超高，一般的敌人一枪毙命，按下扳机可以开狙由镜瞄准，可以躲在后面把远处转悠的敌人干掉，免得走过去麻烦，而且可以用普通的准心做瞄准枪来用。

榴弹发射器：方向性不强，扔出去后可以在地面形成大面积的“火力”，对丧尸有很好的阻挡和杀伤作用，扔在关键地方能省不少事。

医疗：不要紧，这种原始的情话技巧可是关键时刻能保命的，按L键的打靶击打虽然威力不高，但可以推开靠近的丧尸，范围还不小，能争取宝贵的上弹时间和逃跑的空隙，危险时刻千万别忘了这个救命法宝。



Check! 同伴之间的相互配合与相互救援

游戏中同时出现的丧尸数量非常惊人，只凭一个人是不可能从这个被丧尸占领的城市中走出去的，不管是单机还能跟队友都要与另外3名幸存者共同行动，互相掩护，互相救援才能在潮水般涌来的丧尸群中活下来，某些BOSS级丧尸甚至是一个人都难以抵抗的。游戏中的丧尸可不是像传统丧尸向你袭来，而是会跑会跳会躲，行动力与爆发力都非常强，躲不掉就会被近身伤害，而玩家的子弹是有限的，子弹耗尽的空隙时间就要依靠同伴来打掩护了。

丧尸的攻击欲望都很强烈，一旦体力被削弱到一定程度就会扑倒倒地，此时只能用手枪还击并进入倒计时，如果又有同伴来救你的话就只有等

死了。靠近倒地的同伴后按X键，等进度条走完后即可激活同伴，体力为最低，对没体力的同伴也要这样用急救包恢复体力。

某些特殊敌人，比如那些丧尸单枪匹马地会很吃力，有强力的必要招数，自己很难解围时也要同伴来互相救，比如那些会靠近距离跳扑的“猎人”就要在它们靠近同伴身上的时候将其击倒，“长舌怪”缠住同伴往后面拖时将其舌头打断等等，总之遇到有人被怪物缠住就要迅速予以解救。





受到火影粉丝们好评的《火影忍者》终于迎来了最新作品。本作融合了全新的战斗方式和贴心的游戏模式，玩家们除了在游戏地图中自由地奔跑完成任务之外，还可以像观看动画一样的进行战斗。

本语言名	火影忍者 晓的羁绊	3DS 火影忍者 晓的羁绊
动作冒险	Ubisoft	59.98美元
DVD-ROM	1人	6998日元
		10岁以上

Xbox LIVE乐趣多

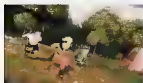
本作将会根据前作的特点针对LIVE进行优化，LIVE模式中除了固有的1V1对抗赛之外，还会加入团队战，新加入的团队战主要就是让玩家们在LIVE上寻找好友并加入自己的忍者军团，忍者军团数量达到10人以上时就可以分别对于对手展开1V1、2V2、3V3的团队战斗，并且你们军团在战斗中所获得的分数会直接影响到你的LIVE排名。想要让LIVE获得高排名就不能依靠一人之力，毕竟在你与对手对抗的过程中，你的盟友也在进行对抗，如果输掉自然就会降低你们小组所获得的分数，所以想要成功就必须要有每一个玩家都会玩这款游戏。 □文/集团



拯救我最亲密的朋友，建立在友情上的热血之作!!

Hot Topic 为了增加游戏长度而使用了惯用无聊手法

虽然本作游戏在画面上很优秀，但是对于故事的理解能力就不如NBA那么高，所以身为一个火影粉丝慢慢深入玩下去的时候你就会发现游戏的故事设计设计的很无聊。游戏一开始二代目与火影丸进行战斗之后被牺牲掉，接着鸣人、小樱等人会去参加二代目的葬礼，葬礼结束后众人为了二代目报仇而离开了火影村，没想到刚走了半路，由于不明忍者的袭击让众人失败，为了寻找同伴鸣人踏上了旅程，开始结束之后立刻进入到了一个大地图上，在这里鸣人的目的就是要收集地图上存在的众多金币与点数，这些点数是用来干什么的呢？它们可以用来学习忍术，提升查克拉量，增加角色战斗能力，强化血槽等等。游戏中为玩家准备了商店，在这里可以购买到各种道具。除此之外大地图中还隐藏着各种开启成就的道具，想要找到它们那你就要做好“踏破铁鞋无觅处”的准备。



Hot Topic 接近于动画的水准 在美丽的画面下体验吧!

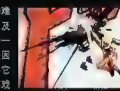
重由NBG进行制作的火影忍者制作权终于由Ubisoft买下，从本作起火影忍者将由Ubisoft进行制作，这款游戏是《火影忍者》的续作，作为一款集竞技与格斗的动漫游戏，当然会受到许多火影粉丝的关注，本作从2006年宣布制作开始，历时2年终于在11月16日登场。



在11月16日登场。本作主要是围绕看初代火影终结部分展开剧情，在故事模式中玩家所扮演的角色只有一人，他就是漩涡鸣人，在故事模式中一改往常原作那种轻浮率性的性格，成为了一名受人尊敬更成熟与坚强的忍者，跟随着他一同前进的伙伴们，将会经历众多艰难而又复杂的忍者任务，鸣人本身肩负着巨大的责任，这次与他为敌的不是别人，正是曾经并肩战斗的友好对手宇智波佐助，佐助受到大蛇丸的蛊惑，从而走向了深渊，拯救伙伴行动开始了。

Hot Topic 准备正式进入游戏后 挑战那些熟悉的强敌吧

游戏一开始分为三种难度，分别是下忍、中忍以及上忍，在这里我想提醒到的一点就是，如果玩家们要是因为本作是美版游戏而放弃它的话，未免有些可惜，游戏体验的地方就是直接加入了日文语音选项（前作是在LIVE中进行下载才可以获得日文语音），游戏的操作方式与PS2版作品《疾风传》相同，普通模式下玩家们所玩到的是一款动作游戏，在非常忠实还原与原作的情景中进行冒险，击败敌方忍者，而当玩家们遇到BOSS时就会自动进行对战模式，游戏中的画面部分也是进行了革新，在游戏中地图将更宽，厂商为了让NBG使用的各种引擎进行了大程度的替换，每个角色都为它设定了全新的招式，《火影忍者》这款游戏作为一直是款以格斗为主的格斗游戏，所以对挑战性并不高，LIVE为了增强其可玩性更换了战斗系统，除了原有的X、B、A、Y连续技之外，在每个连续技结束后都会出现一个可击状态，玩家们可以使用另外连续技对其进行进行，也可以根据自己喜好而引发各种不同的连续技。



Hot Topic 体验漩涡鸣人的成长过程

玩家们将会在游戏中体验到漩涡鸣人的成长过程，试想一下在进行游戏的时候玩家们就好像是在亲手绘制一部出色的火影漫画，这种感受将会让FANS们大呼过瘾。游戏采用了全新的互动系统，在游戏中玩家们将会在忍者教室中学习各种忍术，并且还专门为玩家们准备了试验忍术的地方让你学有所用，当你在火影忍者村学成忍术之后，你还会和漫画一样，进行忍者升级考试，在这个考试中鸣人可能不是万年最后一名，而根据你的成绩你的忍者资格也不是万年最后一名，而根据你的成绩你的忍者资格



将金节节高升。除了火影忍者村之外游戏中还让玩家准备了其它场景，本作中你将在更广阔的世界中进行冒险。

游戏一开始就会出现大蛇丸与火影三代目交战的经典场面，可不要忘記QTE指令的输入哦

Hot Topic 与强敌之间的战斗也进行了很大的进化

本作中与强敌如大蛇丸等人进行战斗的时候一般只会在必杀技特写中突出角色的魅力，而本作则不然，游戏中再次遇到大蛇丸，我受罗等人就会进入忍术模式，敌人会使用忍术召唤出替身进行攻击，玩家们应该知道动漫原作中角色替身的魅力，而本次玩家们会和这些充满了魅力的替身进行战斗，战斗中玩家们要对屏幕中出现的按键做出快速的反映，通过你的反映，系统会自动判断攻击的成功、失败、以及对手受伤情况。

除了正统的BOSS战之外，为了让玩家们更有种身临其境的感觉，设计者还在游戏中加入了大量的QTE操作，如果忘记输入了，那么就需要重来一次。



美丽的画面让游戏体验得多姿多彩，大家是否已经沉迷其中了呢？

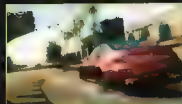
NEED FOR SPEED UNDERCOVER

版前 飞车内容拓展
卧底风云双重考验

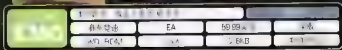


《极品飞车 卧底风云》是系列的第12部作品。本作相比上代在电脑AI部分作了很大改进。电脑能够充分与玩家的行为进行互动，包括车辆损坏也都得到了改进。这次EA使用了自行研发的物理引擎，能够在最大程度上模拟真实世界，包括摩擦、换挡、360度转弯、操控系统等，不过这并不代表本作将更加贴近现实，反而令比赛的过激更加火爆刺激。新的引擎在画面方面当然也有很大帮助。赛车的细节非常写实，华丽的同时又不会显得太假。另外还能支持景深和动态模糊等特效，绝对是视觉与感觉的双重盛宴。

□文/小游



本作的特点就是画面在夜场非常清晰，而且画面特效效果非常好，让玩家在游戏中的视觉冲击力非常强。



驾驶技巧和潜入卧底并行， 超经典赛车系列融入黑帮电影元素

TOPIC 如何摆脱警车的追捕

与警车之间的追逐赛，一直是本系列的特色之一。警车的追捕与一般赛车不同，因为会同时出现多辆，而且他们超过你之后会堵在你的车前。他们的当然不是和你竞速，而是要抓住你。被堵当然不是那么容易的事。除非你靠警察判罚之下停下来一段时间之后，例如几辆警车把你堵得无路可走，在路边进退不得。或者是把你车头撞起来无法动弹了。这些情况，如果稍加注意的话，其实逃脱并没有多么困难。要求是你看警车的视线外达到最少判定逃脱。下面我们说说该头战中的几种逃脱方法。

第一种方式非常简单直接，就是要不惜一切代价和他们拼命。逃脱不就是要离开警车的视野之内么？最简单的不是跑，而是叫他消失！所以在游戏中如果遇到警车，就干脆保持加速，与警车相对行驶，或者从他的侧方撞。这其中的一个策略就是从侧面撞上，一半半力撞。此方法一般用于对付一辆或者少量警车，车多之后就不可行了，反而很容易一头扎进包围圈，离奇死路。

第二种方式同样也是会破坏警车，但不是让你自己撞，而是就是利用路边的障碍物。这些道具基本上是路边的电线杆、巨大的广告牌、水塔等等。注意这些道具对你的也是致命的。你要保持和警车距离稍远，也就是说冲过之前要减速；让警车撞上你，然后撞开这些障碍物开过去。让你的车和障碍物间保持最小的空隙。撞下来的那一幕就是游戏中不爽到的地方了，因为警车不会停下来，或者撞过去。

如果你在撞过之后按后视镜就会发现，警车已经撞毁在路边了。

第三种方式最有技术含量，就是要你事先熟悉一些复杂的路段环境，然后在复杂的街道和警车周旋。游戏几乎每个大的区域里都有这样的复杂路段。玩家在被迫追捕时可以直接把其他车辆甩开，然后利用你所熟悉的地形优势以及你的操作优势，在小心中左右夹击，迫警车视而不见。但这势必要你每辆车要有一点水平了，毕竟在多变的环境中，一次碰撞就可能让你被警察逼进死角。

最后还有一种，那就是纯粹拼速度。或许没什么必要多说了，如果你在笔直的高速路上被追捕的话，这是唯一的手段。因为高速路上没有什么空间可以让你掉头去撞警车，同时路边也没有多少障碍物可以帮助你。你只能一个劲儿地往前冲。其实以上几种基本的摆脱警车的思路，再进一步利用技巧才能达到最好的效果。

TOPIC 飘移技巧轻松掌握

自从《头文字D》火了以后，漂移赛车游戏中的飘移也成为了大家最乐于掌握的技巧。下面我们结合现实与游戏中的设定来为大家作讲解。

漂移产生的原理就是：后轮失去大部分抓地力，而同时前轮要保持抓地力。这时只要前轮有一定的横向力，就会产生漂移。具体要求就是要：行驶中不能使前轮与地面间有极大的速度差，最好是可以增大前轮压力。然后就是使后轮与地面间有角度差，也就是丧失抓地力，最好减小后轮与地面之间的压力，产生重力转移。重后在直线行驶中抬起手刹之后打方向盘，或者在直线行驶中猛踩刹车后打方向盘。如果是功率足够大的后驱车，则可以在速度不减速时猛踩油门并打方向盘。那么下面就是一些漂移方式了。

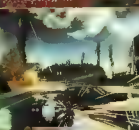
首先，在入弯前要保持加速，按照速度和弯道的不同找到入弯前的一个最佳飘移起始点。将车头打向入弯位的相反方向，从视觉判断等车子到达起始点后马上刹车，但不要松开油门，迅速将车头打回到入弯的方向。这时由于突然转向，使得车头和车尾产生反作用力，车轮会瞬间锁死，而因为高速带来的惯性会使车子以高速度不断地向弯前倾。车尾则因冲击力快速地向车头校正，所形成一种“漂移”的现象。最终车子会以与出弯直线平行的方向驶出（车头对准弯道后马上踩油门），车子便会以高速度完成整个飘移过程。

以上的方式似乎有点复杂，其实还有一种简单的方式，那就是在高速时先松开油门，然后猛打方向盘，接着再踩油门。这个方法看似的简单，但是实际上对于每个弯的大小有些麻烦的。同时第二次踩油门的时候车子会突然加速，飘移过后还需要及时调整方向盘点来结束飘移。



城市公路的激情释放 赛车暴力尽显无遗

尽管本作有车辆损坏设定，但即使外观已损毁，但车辆的性能并不会受到影响。



1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 84

因为本作的街机模式是采取的双2P2的格斗模式,那么每台电脑能否可切换格斗方式,方法是 $\triangle + \Delta \times x$,每台电脑都有着自己选定的防护度及基本分为攻击、防御、还有特殊能力。防护的使用次数限制由机体本身来决定,多的有数战高型高达(高达1),少的则至高达MS-04沙比1(2条)。使用次数不能靠时间累积,只有当生命值归零恢复全满。使用防护的会有一段时间的延迟,之后就可以自行发动,与防护一起形成交叉攻击。只要不破坏对方抓住防护时那一瞬间的硬直,硬直就可大大的提高自身的自能能力和成功机率。防护拥有相当好的攻击性能,尽可能能提前用光这些攻击。大多防护拥有耐久力非常低,基本上遭受一次攻击即会彻底击破,所以一旦自己的防护,因被破坏无法持续使用一次和一次破

047

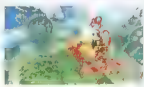
由于众所周知的原因, 历代游戏主机在我国大陆发售过行货版本的非常之少, 因为这个原因, 家用机上的中文游戏一直是凤毛麟角。尽管在台版和港版的主机上有时也会发售中文游戏, 不过一来是繁体中文, 二来数量仍然不多。拿机方面则基本上还是靠国内众多汉化组的热心付出。本栏目将为大家介绍目前最新出的中文游戏、游戏汉化状况以及经典汉化游戏回顾。游戏, 咱要玩就玩中文的! □文/北斗

《求生之路》

设计也一定能飞在空中。本作同时也有推出中文版。

《极品飞车·秘密行动》

Rare在N64平台推出的本系列第一作就已经收到了广大玩家的好评。本次登陆Xbox360平台的最新游戏名称为《班卓熊 神奇丝》。游戏不同于以往不同的3D平台动作游戏。在本作当中玩家将



需要利用得到的螺丝等零件组成通关的必要道具和交通工具。游戏中将出现100多种道具及武器零件,这些零件就像积木那样,玩家需要找到基本的零件,然后可以选择自己喜爱的零件添加了,如螺旋桨、轮子、气球、武器、翅膀、汽油引擎等等。不过这些交通工具还是遵循实际的物理定律的,也就是说你必须要以一种或更多的推动装置来使载重前进。

游戏还可以对应Xbox Live网络对战,玩家可以欣赏其它玩家设计的创意交通工具,并且可以参考其自身的特点打造自己的交通工具。在游戏中不要遵循传统的观念,带有装甲的战车经过巧妙的

设计也一定能飞在空中。本作同时也有推出中文版。

EA著名赛车游戏系列《极品飞车》最新作“秘密行动”已经于11月17日发售。在本作中，玩家将不但将成为大规模追捕的目标，同时也成为打击犯罪的猎入。你必须驾驶爱车，在一段动作紧张、充满追逐与竞速的故事剧情中全速奔驰。接下任务并参与竞速，证明自己的实力，参与并瓦解国际犯罪组织，也就是身为警察的Gabe所经历的一切。

游戏中将包含许多2005年《极品飞车：地下狂飙》中的游戏要素，追求刺激的追车、黑市赛车和高速公路大战。本作采用真人实拍过场影片，好莱坞



影车世界执行秘密任务，力图将操纵黑市赛车的国际犯罪集团一网打尽。而和最近两作一样，本作的中文版也与其他地区版本同时发售。

全中文化的Xbox 360版《求生之路》是Valve研发的全新动作游戏。将为多人及单人动作游戏重下合作的定义。本作将故事背景设定在现代的惊悚求生环境中，强调合作的游戏内容旨在讲述四名“幸存者”与僵尸大军和恐怖的“头目宿主”变种人奋勇对抗的故事。

在游戏的四个战役中 将采取生存合作游戏的



万五，并以都市和农村环境为背景。每个战役都有优先团队目标，并由五张地图组成。战役之间彼此连贯，描述这些幸存者如何逃出失生的故事。四名幸存者组成的队伍，可以由1至4名人类玩家统领，因此可以同时进行单人及多人合作游戏。

所有非玩家生命者和尸角色,全都有新世代人工智能技术的加持。此外,在人工智能导演 AI Director 这套系统的协助下,可透过监控玩家的行为创造出独一无二的游戏体验,针对每次游戏量身设定速度和困难度。这让玩家每次进行游戏都可获得截然不同的感受。本作的素质还是比较高的,中文版的推出方便了更多我国玩家乐在其中。

经典中文游戏回顾：仙剑奇侠传

Figure 1 illustrates the experimental setup. A subject is seated at a table, viewing a video screen. A video camera is positioned above the screen. A horizontal bar is placed between the subject and the screen. The screen displays a target (a small circle) and a starting point (a larger circle). The subject's hand is positioned at the starting point. The distance between the starting point and the target is labeled 'D'. The distance between the starting point and the video camera is labeled 'L'. The distance between the video camera and the video screen is labeled 'd'. The distance between the horizontal bar and the video screen is labeled 'h'. The distance between the horizontal bar and the video camera is labeled 'H'. The distance between the horizontal bar and the starting point is labeled 'l'. The distance between the horizontal bar and the target is labeled 'L'.

[illegible]

Figure 1. Book cover of *Yanhuang Chunqiu* (Yellow River Spring and Autumn).

代中堪称代表作的《*呐喊*》、《*彷徨*》、《*野草*》等，足以唤起人们对这部神作的注意。《*呐喊*》是鲁迅先生的代表作，也是中国文学史上的一部杰作。



WILLIAMSON COUNTY

COMMUNITY COLLEGE

ADMISSIONS

800-967-4356

www.williamson.edu

1000 N. Main St., P.O. Box 10000, Nashville, TN 37208

TOPIC 《赛尔达传说·风之韵》最终汉化版发布

著名ARPG《赛尔达传说》系列曾经有两款作品获得过满分，其中之一款就是GC的“风之韵”了。对于“风之韵”的汉化其实几年前就早已开始了，去年10月份左右就发布过一个不完善的汉化测试版，如今这个“最终版”终于发布，虽然这并非完美版，但注意以下事项的话还是足够我们再次重温经典了。

首先是作者的声明“本次汉化项目早已结束上，我不接受任何bug汇报，汉化补丁也不会再有更新。”游戏简体中文补丁由麒麟工作室与漫游汉化组联合制作发布。补丁经过如下测试：全游戏文本100%、大多数图片(80%以上)、游戏运行扫描提示、系统错误提示。

使用方法如下：1. 请确保使用的是正确dump的游戏isoimg文件，文件大小1.35 GB。2. 请在运行补丁程序前备份游戏iso。3. 运行补丁程序，如果提示游戏数据通过检测，将应用补丁4. 目前有 种运行游戏的方法a. 模拟器 速度非常快 b. “BBA. PSO 1-2”，这是最推荐的。补丁压缩包中带有psoclad和100M网卡



连接速度的stream程序；c. 光盘 这与正版NGC光盘玩游戏没有区别。

内部测试版汉化补丁已知问题：1. 部分选项光标位置错误 2. 开始游戏图片错 3. 新建/读取记录的图片错误 4. 不能确定游戏中神语是否正确显示，等待测试 5. 抢动龙姬情节，第二次登船的密码请使用日文原稿游戏体验。

游戏存在的致命Bug和避免方法 在大海中获取三根船那个黄金，角碎片海图的时候(应该是第五个)，如果点错了那第二根船但是没有进行打猎，此时返回游戏或者离开该地图后，有可能再也无法打猎到海图，导致主线剧情无法继续。解决方法 1. 进行此剧情前存档！2. 务必在确定已经打猎到海图之后才能存档！

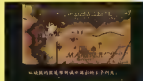
一作系列第... 被评价为满分... 很值得玩... 的作品... 风之韵... 汉化版也是...

TOPIC 狼组与火纹汉化

之前提及由于盗版猖獗，导致了FC和MD时代颇为活跃的我国大陆以及台湾地区以汉化日文游戏和制作原创中文游戏厂商相继没落，这段汉化界的“黑暗时代”直到PS时代施耐德独自完成了《童年夜叉》汉化版的制作才又重新展开了汉化游戏的又一轮高潮。而推动这个时代到来的，就是继施耐德之后的狼组。

狼组可谓是中国汉化界的一个传奇了，在当时国内没有任何的汉化资料，了解汉化的人几乎没有，但是在狼组的老狼、A.A.N.YANG、DARK01等成员的带领下，通过翻译国外的资料，从而一举完成了《火炎纹章·多拉基亚776》的汉化。狼组成立于2001年，是国内最早的汉化组织，有成员11人以上。他们主要的汉化作品就是任天堂的看板战略游戏《火炎纹章》。最先是于2001年10月放出了第一款ROM《火炎纹章·多拉基亚776》，之后又完成了《纹章之谜》的汉化，05年又完成了GBA平台3款火纹作品的汉化。

作为最早一款由民间汉化组完成的汉化作品，776在汉化质量上也并非完美无暇，例如乱码译成“转



TOPIC PSP汉化游戏报道

最近又有四款PSP游戏被汉化，它们分别是《联立进化足球2009》、《Bleach死神灵魂觉醒》、《南唐将魂》和《上海》。

《职业进化足球2009》的汉化补丁还是测试版，内部仍然在继续更新，仅为为玩家解决语言问题，预防之。补丁必须配合自带存档使用，否则会出现死机情况。在

这四款作品中，其余三款都是我国汉化组民间汉化的，只有《Bleach死神灵魂觉醒》是官方推出的繁体中文版。本作不同于以往的系列作，这次沿用原作的世界观打造简单又爽快，的横向动作格斗游戏，是其它相关作品所没有的崭新类型。并且将《Bleach》的各个角色变成三头身的可爱Q版角色，展现不同的有新鲜感。SCE表示今后仍将用SCE Asia共同继续开发更多开发商的支持，推出更多优质的中文游戏，为能更加扩大PSP平台规模，以及游戏市场的更加蓬勃发展，广泛娱乐市场的创造，这几项目标的达成而继续努力。



TOPIC NDS汉化游戏报道

最近NDS上有五款汉化游戏发布，它们分别是《幸存少年3 小岛中的大秘密》、《AWAY 随机迷宫》、《DS磁力训练》、《夜袭病房》和《盗贼皇女》。

《幸存少年》系列可以看成是当年GB上的著名生存游戏《孤岛幸存者》的后续作品，系列前两作的素质还是比较高的，不过这次3代的美国人说破除了系列一向的日式风格，拖沓的对白系统不管对哪个类型的游戏来说都是令人难以忍受的诟病。好在系统和剧情的进步使得喜欢这类游戏的玩家在这次的中文版中将再次体会独自求生的乐趣。

《AWAY 随机迷宫》的汉化版是将全部剧情用简体中文翻译完毕的版本，对于道具和道具说明将在最新版本的时候更新，该版本没有对其进行翻译。《DS磁力训练》汉化版几乎全文本汉化，除个别另类文本句和图片文本。图片不在汉化计划之内，而且单词都较为简单，

故没有汉化。文本已润色，但为了追求更好的效果，作者已发表声明请英文水平和语文水平较强的玩家纠正和润色文本。《夜袭病房》这款游戏画质素质还是不错的，不过之前由于日文的缘故，严重影响了我国玩家的投入感；汉化版的发布是一大福音。《盗贼皇女》由MMV与Cimax联合制作，游戏的目的还是操作运气为主从魔王处抢夺身为入夫的王子。在关卡中可利用各种武器、道具甚至怪物。通过宝藏与还债的增多，还会逐渐打开升级隐藏关卡。基本上是一款画面不怎么样的游戏，不做推荐。

神，见切翻译成看破，骑士杀手翻译成刺马枪，外传就是翻译骑士杀手等等。虽然有着这些许瑕疵，但考虑到其在当时的条件下，所有成员都投入了对游戏的热爱克服技术、翻译等诸多困难制作出来的，在当时已经极为难得，而且这些翻译上的顺口又易懂，也都是经历了几作的汉化并被我国广大玩家们所接受后才固定下来的，说不上是问题。

狼组与776汉化的成就不仅仅是 款汉化游戏的推出，而是这次的成功开拓了一个全新的汉化模式。由于互联网的发达和普及，以及玩家们随着年龄增长而在各个方面能力的增长，这就使得对某些游戏有爱的玩家们可以通过网络集结起来，共同完成一款游戏的汉化。其实直以来，汉化游戏最大的两个问题就在于破解和翻译，破解的问题在当时由于中国第一个ROM HACKER网站“ROM HACKER中文网”在2001年11月26日的成立，以及众多技术高手的加盟，已经得到了很大的改善。倒是翻译的问题，一直长期困扰着汉化界，毕竟同时满足“精通日语、喜爱游戏、有闲时间”这三项条件的玩家实在是太少，再加上许多游戏的文本量巨大，翻译过程本身会比较枯燥，这也使得在很大程度上影响了汉化游戏的推出速度。

另外，这种汉化模式最难能可贵的 点在于“义务”，对游戏的汉化，是基于这些汉化人员对该游戏的真正热爱，只有这样才能真正了解游戏的背景、世界观，才有可能实现“信达雅”的汉化标准。早期的汉化和中文游戏，是厂商为了利益而制作，在质量上难免参差不齐。如今的汉化界，也有不少带有商业性质的汉化小组，虽然他们推出汉化游戏的速度很快，但在质量上的不如人意却也是不争的事实。当然，这些都是后话了。



集成电路中的美好回忆，卡带的物语！



1988年的FC游戏还处于上升期，是一个游戏数量受到数量限制的阶段。在那个时候推出的游戏大部分都是画面比较简单，音乐与音效的表现能力也很有限的。然而对于任天堂、KONAMI这些靠FC起家的大型游戏厂商来说，当时的条件足以制作一些很优秀的作品。在那一年，《银河战士》《密特罗德》和《恶魔城》都以平面卷轴射击的方式开创了FC动作游戏的新局面，而对于国内玩家来说，同为KONAMI开办的另外一部模拟类型的游戏却更接近AVG的形态。那就是根据同名电影改编的《七宝奇谋》。

《七宝奇谋》是1985年美国好莱坞出品的一部惊险片人气的喜剧冒险电影。由著名导演史蒂文·斯皮尔伯格担任制作总指挥，理查德·唐纳担任导演。这部电影体现了斯皮尔伯格一贯的风格，将幽默与冒险结合在一起，讲述了由麦基斯（一群自称“Goonies”的顽童，在自家发现了拍摄海盜船长威利留下的藏宝图。为了挽救无力偿还银行债务而将被银行收走的家园，麦基斯和哥哥布兰德·布兰德的父亲安迪还有游历史学家厄尼等一共7人，展开了寻宝大冒险。最终他们终于找到了传说中隐藏的宝藏，并且打败了邪恶的恶人海盜明眼，保住了自己的家。这部电影在当时引起很大反响，一时间票房收入高居全美榜首。在日本也是人气高涨，靠这样的电影改编出的游戏真是太说不过去了。于是KONAMI就买下版权，把它搬上了游戏舞台。



深入神秘宝藏 拯救冒险同伴



《七宝奇谋》的画面虽然简单，但是游戏的内涵十分丰富，是一部十分优秀的动作冒险游戏。

经典！

期待连载第六回

KONAMI, 一个无数玩家熟悉的名字

KONAMI，正式官方中文名称为科乐美株式会社，是日本著名的电子游戏软件制作商。对于玩家来说，《魂斗罗》等FC经典游戏长大的玩家来说，这个名字十分熟悉。KONAMI于1969年在日本成立，创立者为上月正，担任东京大学校校长名誉。出道KONAMI的名字，有的人误以为这是日文单词。小注：《こなみ》的音译，实际上是KONAMI的英文名称来自于创始人时的核心成员——Kunio（上月正）的“KO”，Nakano（仲真良雄）的“NA”，以及Myasako（宫迫龙雄）的MI，也有一说MI和分别取自两个人的姓氏，是Matsuda（松田研一）和 Ishihara（石原裕吉）。不管KONAMI出自何处，总之是美籍当创始业时几位元老的名字。KONAMI在中层曾经有“柯纳米”、“柯奈米”等非正式译名，在1989年正式进入中国之后，该社将中文译名正式定为“科乐美”。

KONAMI最初只是负责制作和维修音乐游戏的一

家公司。开始经营电子游戏业务大约是在70年代末80年代初的时候，当时随着街机业的发展，KONAMI开始在大阪电玩城附近，从80年代开始，KONAMI在街机上推出了《功夫》、《马戏团》、《南极大冒险》等除人气的游戏。这些游戏和后来的《魂斗罗》、《宇宙巡航机》、《合金弹头》、《赤色要塞》等。新的作品一起被移植到FC和MSX等机种上，国内玩家真正熟悉KONAMI是在FC时代，当时随着《龙魂》等游戏的推出，中国的孩子们对于KONAMI出品的动作和射击游戏情有独钟。以至于KONAMI游戏的名声

当时在中国远远超过FC，DO等在日本大红大紫的游戏，而欧美的玩家也对这些类型的游戏十分喜爱，使KONAMI在海外的事业得以顺利发展。那个时候玩家们都熟悉的就是“上上下下左右左右B”的制法。这也许也是许多KONAMI游戏中都包含不可缺少要素，从《宇宙巡航机》、《魂斗罗》到《胜利十一人》，无不知之。和CAPCOM一样，KONAMI从FC时代至今，保持着鲜活的生命力。随着游戏主机升级换代，KONAMI的游戏产品也拓展到多个平台和不同层面的消费人群，涉及街机、家用电视游戏主机、掌机等各个领域。该社的作品几乎在所有主流游戏类型上都有不少经典的人气大作，例如

CHECK



电影化的迷宫冒险——《七宝奇谋》

《七宝奇谋》的游戏版不像电影版一样复杂，因为FC没有足够的容量和硬件机能来把整个电影的故事从头到尾叙述一遍，只是抽取了其中较为核心的部分——探险。配上原创的情节，构成了现在这个游戏。游戏的主人公就是麦基，为了营救6名伙伴而在不同的场景中冒险。游戏的规则很简单，只要消灭老鼠就可以得到炸弹，用炸弹炸开被封锁的门，可以得到钥匙，道具或者救出同伴。当然出一名同伴，得到三个钥匙之后，就可以来到最后一关最后有宝藏的地方。自动进入下一关。游戏的通关一共需要一个半小时，之后每一关的奖励都在三关以上，通过奖励获得的道具进行切换。进入切块后的场景之后整个背景的颜色都变了，音效也发生了变化，刚开始看到的时候还有点不适应，这大概就是《游戏机时代》杂志，对游戏的早期评价吧。（笑）



1. 低容量下的冒险世界

《七宝奇谋》最大的特点就是有限的容量制作了一个庞大的世界。充满冒险色彩的游戏世界，和128K的《恶魔城》不同，《七宝奇谋》的游戏容量只有48K，比FC的小游戏容量24K只多了一倍。在这种容量下做出优秀的游戏并不容易，因此游戏的设计者在音乐和画面上并没有采用大华丽的效果，但是简单的音乐和画面却制作得异常精致。游戏的主菜单正是以电影的主题歌“The Goonies”和“Good Enough”为基础制作的。各位玩家对此一定十分熟悉了，虽然那时候在国内看到这部电影的人并不多，但是玩过游戏的玩家听到了这个主题音乐之后都会不由自主地哼出来。虽然游戏的主题是冒险，但是游戏本身并非沉迷在一片迷茫恐怖的氛围当中，欢快的音乐多少为玩家缓解了一些气氛，而游戏中的操作也十分简单。A是跳跃B是攻击，用KONAMI的大部分动作游戏一样，主角麦基在一开始的时候只能

用A为基本动作，各位玩家对此一定十分熟悉了，虽然那时候在国内看到这部电影的人并不多，但是玩过游戏的玩家听到了这个主题音乐之后都会不由自主地哼出来。虽然游戏的主题是冒险，但是游戏本身并非沉迷在一片迷茫恐怖的氛围当中，欢快的音乐多少为玩家缓解了一些气氛，而游戏中的操作也十分简单。A是跳跃B是攻击，用KONAMI的大部分动作游戏一样，主角麦基在一开始的时候只能



而敌人(魔王?)还可以得到牌号作为武器,不过子弹数量是有限的,在得到牌号之后就可以比较轻松地干掉敌人,但是前面的道路并不像想象的一样平坦,游戏中存在许多死亡陷阱。尽管主人公是有力气量的设定,但是深沟、炸弹和落下的石砧都可以在瞬间要了主角的命,就像《洛克人》系列里主角死亡后一样。这些设计使游戏的难度提高了很多,玩家在进入游戏的时候也不得不小心翼翼地前进,这也使游戏的难度增加了不少,对许多玩家来说更有挑战性。



「在每一个关卡中取得钥匙是过关的关键,另外还得做出伙伴。」
「像这样的游戏可以使主角很容易死亡,一旦死了的话就得重新开始。」

被遗忘的《七宝奇谋2》



这还分难度两档,敌人也是KONAMI的游戏中最恶

2. 隐藏道具与奖励的乐趣

本作道具不算大大但是也不少,主角除了武器钥匙与隐藏同伴之外,在每一关都可以得到隐藏的道具,像金币、防火履、雨衣等等。这些道具可以有效地减少或者抵消敌人和不利地形给主角造成的伤害,使通关的过程更加顺利和轻松。不过这些道具一般都隐藏在不易发现的地方,必须靠玩家去攻击才能发现。除了道具之外,每一关还有一个隐藏的KONAMI游戏角色,吃到时可得5000分,其内容包括宇宙巡航机、兵蜂、KONAMI超人等等。玩过KONAMI系列游戏的玩家见到之后都会感到十分亲切,还有就是游戏中出现的许多钻石,这大概也是与电影中的“宝藏”最为接近的东西了。吃满10颗钻石可以把血加满,对于技术不够容易暴毙的玩家来说,这简直就是救命关头救命的法宝。游戏中最大的乐趣就在于所有的隐藏门中出现的宝物

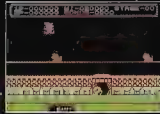
都是随机的,即使你把板子背得烂熟,要通关也得老老实实地探索所有的地方,这样才能最大限度地体会七宝奇谋的乐趣。

另外比较让玩家满意的是游戏的操作手感。作为KONAMI的游戏,手感当然是很优秀,在FC时代能够靠动作游戏手柄的质感的制作公司其实并不算多,GAPCOM、KONAMI、任天堂。这些公司的动作游戏手感都是很强的。KONAMI的游戏从《功夫》、《马戏团》时代开始就把操作手感控制得不错了,现在来说《七宝奇谋》其实也是KONAMI早期作品。在游戏的操作方面设计简单,但是十分到位。这在FC时代是十分重要的,因为游戏的画面和音乐效果的表现能力十分有限,所以就必须要把手感做好一些。在游戏中把逻辑感是很重要的部分。因为一些隐藏道具所在的地方并不是很容易就能辨别到的,有时候还得尝试多次才能到达预定地点。这就对玩家提出了比较高的要求。一般来说,初玩这个游戏的玩家一般走不通关,而玩了的玩家则要追求所有隐藏道具的收集,以及在游戏中尽量不伤血地所有的关卡打通。



大家耳熟能详的《寂静岭》、《恶灵城》、《合金装备》、《胜利十一人》、《心跳回忆》等等。在传统的电子游戏陷入发展瓶颈的1990年代中期,科乐美又创造性地开创了音乐类游戏,例如《钢琴大师》、《流行音乐》、《吉他高手》、《狂热节奏》等作品。音乐游戏与流行文化的结合带动了整个类型的兴盛,时至今日,其他公司的一些作品如《太鼓达人》、《吉他英雄》等游戏拥有的人气依旧高涨不衰。而KONAMI则是造就这个游戏类型的功臣。

从PS时代开始,KONAMI制作的游戏中,最受玩家们喜欢的好几个系列,《胜利十一人》、《恶灵城》、《合金装备》以及《鬼物水滸传》等等。这些游戏在PS时代体现了游戏主机应有的机能,并且造成了洋盘到现在的PS2、Xbox360、Wii、NDS、PS3等主机上,我们依旧可以看到这些游戏的续作。



KONAMI的公司标志也是玩家们熟悉的,最初的时候使用的是“Konami”的字样,其中K做了一些变形。到了1987年之后,玩家们熟悉的红黄两色斜杠的LOGO被采用,KONAMI几个字母改为大写的斜体。到了90年代后期,由于经济危机的影响,KONAMI将斜体的文字改为正体,以求“稳定”。到2004年,KONAMI的游戏事业采用了红底白字和白底红字的斜杠LOGO,而那种斜杠的配色也被命名为“KONAMI Red”,现在大家见到的,已经是KONAMI第三次更换的LOGO了。

说到KONAMI的游戏,除了大家都熟悉的这些作品之外,还有很多知名度不高的游戏也是很精彩的。最著名的是《Q版沙罗曼蛇》系列,这个游戏虽然是以《宇宙巡航机》的引擎为基础制作的,但是游戏本身有很多其他KONAMI游戏的内幕,韩琦上要以“恶搞”为主题



的游戏,而游戏名称的“Parodius”本身就是“恶搞”(parody)一词的完整再现,更了不起的是游戏的音乐,这个系列毫不夸张地说是历史上所有的世界名曲。这也证明KONAMI的音乐制作小组“短形波俱乐部”的功力深厚。这些年轻人可以说是当时最伟大的游戏音乐制作人,我们熟悉的许多KONAMI的音乐的曲子都是他们做的。每当我们打开播放器,从那些老游戏中听到这些熟悉的曲子的时候,一种怀念的感觉立即在心头浮现。KONAMI给我们带来了许多难忘的回忆,每一个从FC时代走过来的老玩家,都不应该忘记这个伟大的游戏公司的名字。

联队是最基本的战斗单位 成员上限为5人

联队是本作中最基本的战斗单位，一个联队最多能拥有5个成员。而每个联队有一个领队，领队都是玩家控制的主要角色，也可以是雇佣兵。率领这些联队与敌人展开战斗，正是本作的最大特征，也是游戏的基本和乐趣所在。整个游戏中玩家最多可以组成5个联队，由于有上限限制，玩家不可能全部派将领出阵，联队必须由将领和士兵共同组成。

拉修

主角拉修是一个来自阿拉巴的佣兵，他拥有重心的男性，游戏中他的战斗开始于一个佣兵，他的目的是为了拯救妹妹伊丽娜，之后才为了拯救世界，是一个真男人。

成员是构成联队的基本单位

成员是构成联队的基本单位，主要是指领队单位，阿斯拉格的士兵。前者除了阿斯拉格领主和四将军外，就是在分布在世界各地的公会中雇佣，后者在前文中已经说过，在伊丽娜加入后，就能阿斯拉格中心广场找一个头顶上有“i”的NPC雇佣。雇佣将领将军是要支付佣金的，而士兵则是免费的。玩家能够雇佣的单位人数在两方面都是有上限的，随着故事的发展，上限会有两次提高，最终能组建联队的单位总数是18人，最大编组数为5队，每队5人，其中联队最多可以有5人，可以将5个联队编到一个队里。不过玩家只要看见有潜力的领队和士兵就尽量将他们带在队里。

拉修与妹妹伊丽娜

在《最终幻想10》中，拉修和伊丽娜是主角，拉修是一个佣兵，伊丽娜是一个公主。拉修和伊丽娜是兄妹，拉修为了保护伊丽娜，加入了阿斯拉格。伊丽娜为了保护拉修，加入了阿斯拉格。拉修和伊丽娜是兄妹，拉修为了保护伊丽娜，加入了阿斯拉格。伊丽娜为了保护拉修，加入了阿斯拉格。拉修和伊丽娜是兄妹，拉修为了保护伊丽娜，加入了阿斯拉格。伊丽娜为了保护拉修，加入了阿斯拉格。

THE LAST REMNANT

伊丽娜

伊丽娜是拉修的妹妹，她拥有强大的力量，能够唤醒沉睡中的古代遗迹，游戏中，拉修和其他人都是为了利用她的力量来统治世界，是一个悲剧角色。

《最后遗迹》是Square Enix公司创立的全新游戏品牌，本作的系统采用了全新的团队作战方式，组队、阵型和下达指令，每个要素都左右战斗全局。本作使用虚幻3进行开发，这是SE公司获得虚幻引擎授权后所制作的首款作品，出色的系统设计和全新的游戏体验让本作的娱乐魅力远在设计画面表现力之上。□文七曜

| | | | |
|------------------|-----------------|-------|------|
| 平台：PS3, Xbox 360 | 开发商：SQUARE ENIX | 7800万 | 500 |
| 画面：HD | 1人 | 725K | 16岁+ |

选人的时候都要以技能为首选

不管是领队还是士兵 在选人的时候都要以技能为首选,因为本作中技能是战斗的最重要部分 能力数值



每个联队至少都要有一名领队来率队

每个联队至少都要有一名领队来率队才能组成,单独的想用手士兵是不能组成队伍的。例如玩家可以拥有强力攻击技能的角色放到一个队里,以保证有最强的攻击输出 不过想要每个角色都能使用强力战斗技能 对AP值的要求非常高 到了游戏后期 如果一直在使用高阶士兵的话 他们也会变得非常厉害 玩家用一个领队带上四个士兵也同样能所向披靡 所以,这里一定调略各位 不管是游戏后期是领队 士兵 选择的时候要慎重 但选好了 就不会更换 不管是什么类型 只要搭配合理就行。

方面数十点的差距 完全可以用战斗后的能力成长来弥补。在本作中存在能力非常强大的隐藏雇佣兵 都是通过完成各种分支任务后,才可以雇佣解锁的。顺便一提的是,一般分支任务都在各个城镇的酒吧中出现 头上的对话框会呈现红色 另外本作中主线任务的推进NPC角色 头上的对话框也是呈现红色。



因为他们练到最后,只要用光速,无双和技能 配上回复和复活魔法道具 无论什么样的强敌都能轻松击败 所以说 关键就是不要更换武器和成员 一定要练到底。

最终的组队形式研究报告

因为联队的数量最多为5队 那么到底组队几队来进行长期战斗 就成了一个需要考量的问题 这里我们讨论的是最佳的组队形式 而游戏前期的具体情况笔者会在流程中来说明。从实际经验来看 笔者推荐组3 4队,3队就是攻击+回复的编组 这个对队员的个人能力要求比较高 基本都要求每队中都至少有3名拥有最强攻击技

能和团队回复技能的全能成员。这就要求要先选好材 而就是花费大量的时间来练技能。如果玩家想速成 那么就组4个队 将其中3个队用攻击力最强,体力最高的成员组成,剩下的1队由伊丽娅领队 全队都有复活,回补 回复异常状态等魔法和道具技能 战斗时尽量不参与攻击 开始就待机蓄AP值。

集中我军强大的力量粉碎敌人

减少联队数量 集中部队的战斗力 这样能以爆发性的攻击力在瞬间粉碎敌方联队 如果每个成员都练出了大量的光速,无双等技能 那么一次攻击就干掉敌人一个联队绝对不是传说。特别是像义玛这样拥有强力终结技的队员 她的百花缭乱发动一次,对BOSS也能造成10万以上的伤害 她如果发挥的好 一个人一次攻击就能干掉敌人一个联队。而且这样一来 由于联队本身的护相当高,不容易集体阵亡。不过这样不易在得推进

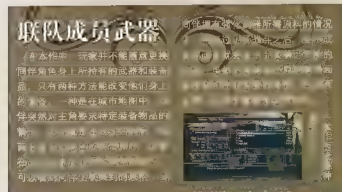


行攻击时应对应突发状况,当然这种情况基本只在BOSS战和大型战役中出现,而且队形过于集中容易被敌人的范围攻击造成极大伤害。

要随时注意联队移动的位置,不能让任何联队被阻断,而被孤立

如果分散我方战力 组成多个联队 那么在攻击敌人的同时,也能够有专门的联队来援助重伤或者战斗不能 陷入异常状态的联队 而且AP的运用也不会太浪费。不过这样一来必须分散精英领队 让他们分别带领

大大的降低了粉碎性战斗力,AP值也会降低很多。在战斗中 对于指令的选择也相当谨慎,要随时注意联队移动的位置,不能让任何联队被阻断 而被孤立,本作的敌人都是非常聪明 但我军有人陷入孤立就会被围攻。



本作能自由更换武器的只有拉修 所以在更换武器时不会有繁琐感

由于本作中能够自由更换武器的角色只有主角拉修一人,所以在更换武器时不会有任何的繁琐感 本作的装备有一种有四大类 分别是剑、斧、锤和盾。盾在本作中属于一个鸡肋装备 因为在考虑到伤害是整个联队的全体成员一同来分担以后 只有拉修一人装备盾牌实在是有些多余 而且盾牌是单手剑专用装备 拿双手剑和刀二流时根本就用不上。基本上只要选锋能够给予最大伤害的武器就行,还可以在武器时加各种属性和特殊效果,这些需要通过进阶来实现。

单手武器 能够使出快速的攻击,比较节省加快行动顺序 如果不装备盾牌 就学到双手装备的技能,双手武器 其高攻击力很值得期待 不过行动顺序会居于劣势,只能学会及使用双手装备的技能。二刀流 虽然能对敌人造成巨大的伤害,不过无法采取防御动作 能够学到并使用单手装备、双手装备的技能。盾牌 装备位于两栏之间 能够防御敌人的魔法 只能学会及使用单手装备的技能,单决定了使用的武器类型后 建议就不要更换了,因为把一个武器的技能不



你的练下去 就会在技能名称的前面出现解锁,这表示技能进化了 每个攻击技能反复使用进化后就会有很高的威力加成。这些称号有神速 光速 无双等。

一游戏中的采集地点非常多 不光是地上 岩壁上也有。

联队成员培育方式指南

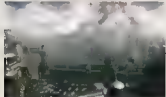
| 能力 | 说明 |
|----|--|
| 智力 | 角色拥有智力属性,这个数值加上武器攻击力的数值,会影响用武器进行物理攻击与战斗技能的威力。能够使用魔法的角色要愈高这个数值。 |
| 敏捷 | 表示角色的动作迅速程度,直接影响联队的行动顺序。联队中高敏捷的角色越多,就能越快展开行动。 |
| 固有 | 拉修独有的“聚力”,是指每位角色各自拥有的特殊能力,像“爱”这个能力就是提升回复系技能的效果等。 |

和拉修一样,联队中的其他成员,有些是关于学习技能的,有些是关于学习技能的,有些是关于学习技能的,有些是关于学习技能的。他们都能通过反复战斗来提升自己各种能力值。他们会在城市地图和大地图中,向拉修提问,问题会直接决定同样的问题就会自行重复。

技能是战斗中使用的特殊行动

基本的技能分为下面 3 类

技能是在战斗中能够使用的特殊行动 其中较为基本的技能分为下面解读的3大类, 由于这几乎与战斗中所有行动都有关联 因此可以说技能是通往胜利的第一步。如何分配成员们来学习技能也是本作的乐趣之一 为了切实掌握这项要素 需要不断通过进行战斗来熟悉。



回复系技能是不可或缺的, 其他技能就视玩家的战术需要来选择 基本上也不会对进行游戏造成问题。另外 若是让联队中所有单位都是拥有

特定技能者, 还有可能学会更为强大的技能。攻击系 虽然还无法具体说明理由, 不过每个联队都应该要利用战斗+技能或秘仪技能来巩固实力。辅助系, 虽然非常方便 不过并不是绝对必须, 特别是在单位数有限的游戏初期时, 不去重视也没关系。回复系联队中至少也要有一个单位能够使用回复系技能才行。理想上所有单位都能够使用最好。范围系, 除了异常状态之外 伤害量也相当值得期待。联队内容若能使使用范围系技能的单位应该轻松不少。当出现我方联队可以去对其他联队进行复活或回复时, 若是其目标对象附近还有未锁定的敌方联队 那么复活和回复的行动就会遭到拦截。因此在下达指令之前要确认战斗地图 确实掌握各联队的所在位置后在行动。

战斗技能实用效果详细解读

利用武器施展的攻击招式。每个招式都需要消耗特定量的AP才能使用。各技能都有设定属性 若是使出对应怪物弱点的技能 所造成的伤害就会上升。另外各种技能也有等级 会随着使用次数而逐渐提升。如果持续使用同一种技能 就能学会新的进阶技能。

附：战斗技能详解（从属于战斗技能图鉴）

| 名称 | 效果 |
|----|---|
| 冲击 | 常见刃类、锤类武器的属性。对钝击很有效 对物理攻击 强化后会变化为强击、冲击。 |
| 贯穿 | 常见弓矢类、刺类武器的属性。对飞行类怪物相当有效, 强化后会变化为强击 贯穿。 |
| 斩击 | 常见刀类 剑类武器的属性。对阿列巴德怪物相当有效, 强化后会变化为强击 斩击。 |
| 打击 | 常见棍杖、类夹武器类的属性。对核心类怪物相当有效, 强化后会变化为强击、捶打。 |

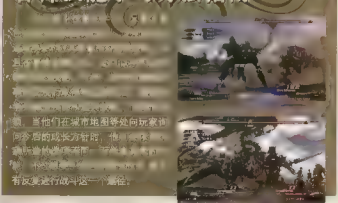
秘仪技能实用效果详细解读

也就是魔法, 使用魔法来攻击敌人 或是帮我方成员恢复辅助招式。能够借由消耗AP来使用。当中有可从远距离施展的技能, 也有效果广及多个单位者, 也有各种的种类。由于范围攻击的威力是对各单位伤害全部总计起来的缘故 所以对单位数量越多的联队使用 范围攻击的威力就会越大。

附：秘仪技能详解（从属于秘仪技能图鉴）

| 名称 | 效果 |
|----|--|
| 突击 | 攻击一名或复数敌人的技能。另外也能学会各种辅助、强化我方角色的技能。 |
| 防御 | 包括恢复我方角色和HP、复活无法战斗的单位、治疗异常状态等等 根据游戏内关键的剧情来使用。 |
| 狙击 | 攻击 2名或复数敌人的技能。当中也有给予伤害的同时 附加异常状态的技能。其中有各种对敌人附加异常状态的技能。同时也能对敌范围内所有敌人造成伤害。 |
| 干扰 | |

各种技能学习方法指南



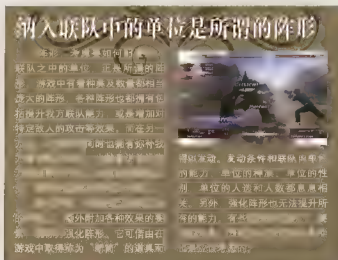
当他们在城市地形等处向玩家询问阿多斯的成长方针时, 他也会说: “请继续战斗吧” 而有一说: “有反复进行战斗这一个说法”。

道具技能实用效果详细解读

调和道具来恢复我方成员生命力 或是造成敌人伤害的手段。借由消耗称为零件的道具来使用。能在AP不足 或是陷入异常状态而无法正常用秘仪技能的时候派上用场。另外能够提升我方联队能力的道具技能具备相当高的效果 尤其是在BOSS战中能发挥很大的作用。通过消耗道具 可以让我的战士会稍稍回复。

附：道具技能详解（从属于道具技能图鉴）

| 名称 | 效果 |
|-----|--|
| 外伤药 | 主要是治疗异常状态的技能。虽然也有恢复HP的技能, 不过恢复量并不多。 |
| 补药 | 多为给予吸取伤害的范围攻击, 由于也能同时附加异常状态, 可说是相当好用的技能。 |
| 强心剂 | 给予我方单位, 或是让对方联队陷入异常状态的技能。另外还能降低敌方士气。 |
| 强身药 | 能够直接提升我方联队体力的能力及智力能力值。其效果比想像中要更为强力。 |
| 回春药 | 能够恢复HP, 复活无法战斗单位技能 与秘仪技能的救援一样 是最重要技能之一。 |



联队的阵形分为 3 大类型 分别是攻击型 守备型 回复型

虽然在游戏初期 单位数量 联队数量都有限制, 不过随着故事的发展, 上限也会持续增加。联队的阵形分为3大类型 攻击型 守备型 回复型。每个联队最多由5名成员组成到了游戏终盘 如果各联队中没有数个单位进行回复和复活工作的话 是无法与敌人对抗的。因为一定要尽早让所有的联队学会秘仪技能和道具技能中的恢复手段 这样就算攻击力不足 也能通过2个担伤害来打胜敌人的攻击。多消耗点回合数让同伴的联队去消灭敌人。攻击型联队 这是主要负责打倒敌人的联队。这和联队除了需要具备战斗技能之外 最好还能使用范围攻击的秘仪技能 并且要把具备在一回合内确实能打倒一支敌方联队的实力作为目标来训练。也就是要建立最高的伤害输出。除了各种各样的攻击系技能之外 还建议在联队中尽量多的增加单位人数, 以借此增加



一回合内攻击次数。

守备型联队 如果是BOSS战の場合, 那么可以准备一支守备型联队和BOSS进行锁定 来让这个联队专门承受BOSS的攻击。这时最重要的就是HP值, 由于联队的HP值是联队构成全部单位的总和 因此必须要优先将HP值高的单位纳入该联队。当然拥有恢复技能的单位也是不可缺少的。

回复型联队 不只是要负责恢复HP 主要工作还包括复活陷入战斗不能状态的联队。因此单位人数并没有特别重要 就算只有2-3名成员也没有问题。这可以说是一开始在故事后半段必须训练的联队 为了防范此联队陷入沉默等异常状态的情形。最好编组成能够分别使用秘仪技能和道具技能来进行复活的联队。三大类型的阵型各有千秋 不能说谁优谁劣 不过杂兵战时推荐使用攻击型 BOSS战时 攻击联队用守备型 而救援联队用回复型。



特殊技能是使用特定武器时 只有某些角色才能施展的技能

特殊技能是指在使用特定武器时 只有某些角色才能施展的技能 可以理解成终结技。当满足条件后 特殊技能的发动选项就会出现战斗指令中。它除了能够逆转战局之外 还能让战术本身出现相当大的改变。所以说特殊技能是面对强敌时, BOSS战中必用的招式。其具体的发动条件和士气的高低、无双槽的蓄积都有关系, 但随机性还是很高 只能作为突击战术使用 基本战术还是要以回复为基础。

不过在BOSS战中, 特殊技能就是取胜的关键。早期拉修的战斗系统终结技是对付BOSS的利器。然后在第一张盘的最后 学会召唤后 召唤兽就是招牌。在之后的多场BOSS战中都是扛住



BOSS攻击的关键角色。另外领主的炮台是厉害 小炮对杂兵基本都是一击必杀 而巨炮则是清屏攻击。拉修还有一招防御罩 可以让整个联队暂时受到物理攻击无效。艾玛(艾美)的召唤兽是打倒地魔BOSS后获得的 她的二流乱舞终结技对数量多的伤害也非常高。相较之前几位 伊丽莎的乱舞终结技只能说是锦上添花了。

锁定系统是战斗的重要部分 它有各式各样的种类 非常关键

锁定系统也是战斗的重要组成部分。有各式各样的种类。最普遍是在无敌的情况下进行攻击, 就能能够取得更大的额外伤害, 而这一点同样重要的要素, 就是不同锁定种类也会影响上气计数表的变动。由于在优势越大的情况下所提升的敌方士气也就越多 因此在有机会时就要积极引发锁定。

侧击攻击 从侧面攻击处于锁定状态的敌人不会遭到反击。后方突击, 从背后攻击处于锁定状态的敌人也不会受到反击。多种锁定 从正面攻击处于锁定状态的敌人 就会遭到反击。爆

裂攻击 攻击处于锁定 侧面攻击 后方突击状态的敌人时引发。奇袭锁定, 对正在行进或回避或攻击的敌人锁定就会引发。拦截 在锁定目标联队之前进行攻击就会引发。



必须消耗AP值才能使用技能

不管是战斗技能还是防御技能 只要想使用技能 就必须消耗角色的AP值来实现。因此要如何运用AP值就是游戏中的一个重要战术。由于在每个回合开始时 都会由恢复一定程度的AP, 所以并不会老是受制于AP值的缺乏而无法展开行动。不过如果在紧急时不能无

取适当的救援行动的话 那就会处于非常危险的地步。例如一个全员复活魔法需要128的AP值 但一开始没有节约使用AP值 用没有带复活药 就有可能被BOSS直接灭光。虽然在游戏初期和通常的杂兵战中, 基本不用去在意节约AP值 但到了游戏后期 或者BOSS战的时候 AP不足可能会直接导致失败。正因如此 特殊在负责救援的联队 即使在AP非常富裕的情况下也应该按兵不动 随时保持AP和HP 以免遇到突发状况时无法作出及时应对。切实掌握现状 并且考虑好下一步的战略 对于本作的战斗很重要。



士气在战斗中起着重要的作用

士气在本作的战斗中起着重要的作用。能提升攻击力和防御力 还有回避率。基本上, 采取攻万守万

位。1. 引发锁定或者防御等有利战斗位置。2. 恢复生命值。3. 使用技能。减少的原因是: 1. 敌方联队和己方联队。2. 属性相克的条件下发生战斗。3. 增加敌人锁定或者回避。4. 敌方使用技能或者攻击球。



连结时间 在地图中与有敌人相遇后 按下RT发动 一个距离很广的光环

连结时间 在地图中与有敌人相遇后, 按下RT可以发动一个距离很广的光环。如果这时敌人头显的显示呈现红色状态, 那么玩家就会主动发起攻击。当到达第一个平原后, 玩家就可以按RB键发动时间停止效果。这时即使被敌人发现, 它们也不会进攻。玩家有足够的时间发起主动进攻或者逃跑。如果被敌人发现 直接与其碰撞, 或者被敌人袭击就会被判定为偷袭效果 敌人会先发动进攻。另外如果一次锁定多个敌人进入战斗

虽然难度会有所提升, 但是获得报酬也会高得多 在游戏前期用还可以。在后期则与多只敌人战斗要准备好自身实力, 否则会陷入苦战。玩家可以透过敌人头显的状态来分析敌人的行动规律。""是通常状态 ""断剑""表示逃跑, ""双剑交叉""就会主动对接近者发动攻击 ""白眼发怒""则会一直追击玩家不放。""则是我方可以主动发起攻击。通过对敌人状态的判断 可以选择是集体撤退 还是单个击破。



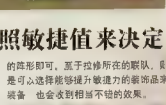
战斗中随机会出现按键提示

关键攻击 游戏中在战斗中或者被攻击时 随机会在屏幕中间出现手写的按键提示 并且有一个光环由大到小的收缩 当其收缩至某个按键时 在该按键发光的时间点按下手柄上对应的按键便可以发动会心一击和反击效果。这个明显是借鉴了《失落奥德赛》如果连续按成功的话, 整个联队的成员的攻击指令就会形成连携 将他们的攻击顺序排列起来, 而且在整个联队发动连携攻击后 联队身后的士会根据 ""THINK"" 发生变化 形成关键一击 也就是瞬间

进化为更好的战斗技能。但这个系统在后面的大战中引起游戏的严重拖慢 建议可是设置为自动按键 虽然也有 ""MSS"" 出现 在出现 ""PERFECT"" 有9成机会 可以说是说又省时 又有力的设置 强力推荐。如果不使用自动设定 后期高难度的战斗会让人很疲惫。

不能单独给成员下达指令

本作不能单独给每个成员下达战斗指令 英雄三方成员只能在几组联队战斗指令中选取。根据敌人远近的不一样以及同伴所持有的技能不同, 指令多种多样。从影响就能直接看出 受到的是攻击力提升。每名成员会提出最佳的建议 这需要根据高AP值才会出现。攻击使用 魔法 冲刺使用 斩击 推荐多次使



行动顺序主要依照敏捷值来决定

关于战斗中的行动顺序, 主要是依照单位的敏捷值以及装备中的武器种类来决定。就如同在先前所述的一样 以各个单位来说 只要利用触发时机就可以提早行动了 因此并不需要太过在意。不过整个联队的东西顺序 就会形成影响整个战局的重要因素。尽管攻击力及联队的护甲也是行动顺序会结合起来 因此无法全部一概而论 不过若是想要编成行动迅速的联队 那么将敏捷值高并且使用主动武器的单位集合起来组队 然后选择自由战斗等能够强化敏捷

的阵形即可。至于拉修所在的联队, 则是可以选择能够提升敏捷力的服饰品来装备 也会收到相当不错的效果。



只要敏捷值比敌人高 在不被偷袭的情况下 我方都能先出手。

每个单位都有职业
职业会随着反复进行战斗而变化

在游戏中的每一个单位都有设定职业。这个职业会随着单位反复进行战斗而不断变化。职业的优点在于能够为单位带来附加额外能力值以及提升技能威力等特殊效果。职业转换的主要原因有：能力值。例如脆力高的话会转为战士系。智力高则会转为魔法系。使用武器。根据装备中的武器种类产生细微的分歧。选择指令。

根据战斗中主要使用的技能而转职。例如玩家一直将一个回復魔法师进行斩击，那么他也会成为光速神罚法师。也就是说，基本上在战斗中所采取的准备和行动，就是决定各单位职业的基准。因此在编成联队的时候，将职业方向性较为一致的单位集中在一起，会比较容易让单位的职业依照预料中的方向转换。

战斗结束后成功捕捉怪物

当战斗结束后，若是成功将以道具形式捕捉到怪物，就能选择活捉起来，或者将其屠杀后变成素材。本作中合成装备和购买素材、雇佣佣兵都需要巨额的金钱，所以除了想要取得必要的素材之外，在一般的情况下都推荐活捉，然后拿到市场里卖去换取金钱。而且这样交易会变得更为频繁，能够增加商店里贩卖的

道具和种类,除了活捉怪物外,战斗结束后还会获得各种道具。有些同伴会对某些物品有需要,他们将物品收集走以后,过几场战斗就会更换自己的装备。所以一般他们要就赶紧给他们。除了极少数稀有道具外,别的都能再刷到。提高他们的战斗力最重要。因为大家是一个团队,最后队友的装备一般都会特别强。

本作的分支任务非常关键

本作的分支任务可以说非常关键而且很多任务是游戏的第一个奖励点定的所以推荐一边打主线流程一边进行分支任务如果不想做分支直奔主线,游戏的进程可能会有点难,因为游戏中从BOSS战最后的BOSS开始往后的BOSS战基本都是硬仗,玩家可以先在城镇中碰到某些头顶上有红色边框的“!”的人,特别是酒馆里吧。他们往往会给玩家各种委托任务,接受任务后便会自动切换的需要进行任务的地图去中途

可以退出地图放弃任务。完成任务后会有各种奖励，并且要人也有可能成为佣兵。这些佣兵比 雇佣兵也有同样的佣兵能力要强。而 一个盾牌像徽为标志的就是工会。这就是游戏中雇佣兵同伴的地方。另外与工会接待处的人对话，选择「ギルドアプテンチャ」可以查看挑战任务，种类数量相当多。只要完成某项内容就可以领取相应的报酬。而且要想开始本作中所有地图的地点，就必须去完成本分任务。

全地图地点开放条件

本作中如果只是发展主线剧情 而不去做任何分支任务的话 那么大概只能开分 半的地图。很多地方都是接受任务后才会开放的。所以多做分支任务。是非常重要的。既能提升等级，又能开启地图，还能获得很多稀有素材和装备。在此放出全部地图开放的条件。当然这些地方都不并不影响主流流程的开展。如果玩家在不愿意做分支任务 赶时间玩主线的话 也没有任何影响。

林学材料科学会理国程书

在探索迷宫的时候 有时会遇到名称显示为绿色的怪物 这种怪物不仅拥有周遭其他怪物无法比拟的战斗实力 而且它们的数量和出现几率都很低。它们的出现条件就是随机的



而且每种稀有怪物都设定了多个出现地点。有些甚至需要玩家重复进入好多地方才能遇到。尽管打倒稀有怪物对公会冒险的完成度有所帮助。不过在早期进入战之司的副官战时全场全灭是家常便饭。所以它们交手之前都存档。比较安全。打倒它们以后往往都能获得比较好的素材。如果能活捉到,更是可以卖到好几万的价钱。一般你花大几千买来的武器卖的时候只值几千块钱。像最强武器之一的一击必杀,花费就非常高。

他是获得稀有素材的最重要来源

流程进行不久，完成铁匠铺的任务后，就会有一位名为“ドル”的生物加入队伍。他是玩家可以获得稀有素材的重要来源，在游戏中的各个迷宫中，有一些发光的地方为采集点，此时附近便会有“ドル”提示，便可以派ドル去进行采集。随着ドル作业次数的增加，其能力也会提升并学会各种技能。采集到的素材仅用于在商店进行合成，而大部分素材在采集一次后依然存在，就说明可以在反复挖掘。这样的采集点中存在着多种素材，越稀有的素材出现几率越低，玩家可以先获得，然后再作业。采集点也分为多种类型，如两点、以木材和结晶等矿石为主，找素材以贵重金属等特产为主，潜行点以水、油的天然资源为主。采集会有次数限制制，称之为AC（每次

[illegible]

地图使用的次数有限。屏幕右边有明
显显示。回到大地图就会自动恢复。在
ドリル进行挖掘时，会有 一定几率发
动ルーブチャンス。此时屏幕上会显
示“LOOT CHANCE”的字样，之后有
可能一次获得复数物品。ドリルの等
级提升方法很简单。就是不断的成功
挖掘到东西即可。

[illegible][illegible]

| 越前 | |
|---------|--------------|
| 場所名称 | 出現条件 |
| ヤマーン草原 | 鳥獣出現 |
| 雪の巣 | 剣竜出現 |
| 第一据点 | 剣竜出現 |
| 第二据点 | 剣竜出現 |
| 第三据点 | 剣竜出現 |
| 第四据点 | 剣竜出現 |
| 第五据点 | 剣竜出現 |
| 第六据点 | 剣竜出現 |
| 全据点制圧后 | 竜槍出現 |
| ケ ニヒスドル | 思出出現 |
| 火薬師の痕 | 接受任務「太古の血戦」 |
| 火薬師の尾 | 接受任務「毒虫襲撃」 |
| 火薬師の爪 | 接受任務「愛はまた来る」 |



开始转动的遗迹之旅程，是为了不在广大世界中迷惘！

楔子

在遥远的历史长河中，各种文明的传承延续至今，它们已经经历了千风万雨的洗礼，依然矗立在各个城市。这些被称为遗迹建筑作为各个文明的标志而存在。而且这些遗迹都蕴藏着巨大的能量。它们世界神秘莫测的秩序和规律。然而随着时间的流逝，统治者与被统治者之间矛盾不断激化，这种倾向成为向往强大力量之人争相追逐的目标。就这样，原本和善恬静的世界因为神秘伟大而又令人敬畏的力量而陷入了无尽的战乱之中……

拉修为了寻找自己的妹妹伊莉娜而在森林中独自探索，在远处的战场上阿莱士在避开阵势准备撤退。拉修原有的目光突然发现在远方有一个身影好像伊莉娜，他赶紧跑了过去。他看见一个身着黑衣的女战士正在与敌人搏杀。当其上一步探究的时候，却躲入了战斗。玩家将控制的是达比德的五只小队，熟悉一下战斗指令。通过左右方向键可以选择攻击的目标，上下方向键可以选择使用的攻击手段。这里由于是剧情战斗，所以玩家可以随意选择，对全部小队下达攻击指令后各单位进入作战，进入回合后必定会出现达比德使用ゲイムボク攻击的剧情，这招可是游戏中我方的最强必杀技，是全屏秒杀。

POINT.1 ヤマン平原

战斗结束后，拉修发现这位名为艾玛的女战士并非自己的妹妹。而且年纪已经很大了，有41岁。她是アスラム的四姐妹之一。解散后会和玩家与艾玛组队，前往ヤマン平原。来到未知的前途，走几步就会发现一个似熟悉的光芒体，这个光芒体就是本作中的宝箱。调查即可获得其中的物品，这次是武器，另外还有地图和两种强化药。素材或者金钱，从中获得武器或者强化药。此时拉修就可以通过“键打”开菜单。本作除了战斗中都可以随时查看，随着会遇到敌人，剧情发动动画。只要敌人的头顶上对话框出现红色，就会进入战斗。之后玩家用普通攻击无法击败，玩家的攻击无效都不会对BOSS造成伤害，但经过两个回合后就会出现“このカバ”的指令，这是拉修的能力必杀技，选择这个指令就能秒杀敌人。之后来到地图，进入アスラム。

POINT.2 アスラム

アスラム是本作中出现的第一个城市，也是欧方的大本营。进城后先来到的是商业街，玩家先熟悉一下各个店铺，以后的每个城镇中几乎都会有这些店铺出现。而クラゲには酒と公会，酒吧是接客待客的地方，公会中则可以雇佣各种佣兵。酒吧中与老板对话后获得提示，由后来重游村庄アスラム城镇。这里玩家正式认识アスラム的领主达比德，和他手下的四将軍。奈夫尼族的佣兵特鲁特卡鲁，雅玛族的巨型战士布南塔，克拉克族的魔法战士卡鲁，还有米特拉女战士艾玛。与达比德对话，会出现两个简单的任务让玩家小试身手。“ガシム洞窟”和“ロベリア废墟”，玩家自行决定先做哪个。

POINT.3 ガシム洞窟

进入ガシム洞窟，系统会提示玩家如何可以直接查地图。本作的任务都相当简单，只要能走到尽头，击败BOSS，四将軍之一的布南塔就能复活。玩家不必担心，敌人一共三只，第四回合会复活两只佣兵，然后集中火力击杀BOSS即可。一般在迷宫的尽头都会有一个传送点，利用它可以直接返回迷宫，不过再次进入时，就

要从最开始出发。战斗结束后返回アスラム主城，与达比德对话前往地图上的一点ロベリア废墟。

POINT.4 ロベリア废墟

进入迷宫后通行的NPC会告诉玩家技能的相关系统。此后玩家在战斗中就可以使用各种消耗MP的技能技能。地图中，玩家将需要在地图最左上方的房间获得钥匙，才能打开门继续前进。在建筑二层深处再次进入BOSS战。战斗的关键是一个战斗地点相同，尽量把敌方的佣兵消灭完，再把精力集中在BOSS身上。如果中危机就先选择蓝色的恢复指令。

POINT.5 デイル高原

战斗结束后返回主城，虽然经过确定这两个地方都没有找到伊莉娜，但似乎其他地方有了新的进展。有人在デイル高原目击到了怪物，于是众人决定前往。从现在开始将达比德和他的四将軍正式加入队伍，玩家将可以将他们编成队伍参与战斗。现在游戏刚开始，推荐将两个小队，部队分给拉修和达比德担任。到达アスラム高原，这里玩家可以获得一个新能力，在地图上按中键可以让时间停止。这样玩家就可以借助时间暂停中发动魔法攻击了。这里玩家可以无法查看地图，每个城镇都有一个地图，虽然可以在中途开启宝箱获得，但走过了桥后，魔法将无法进入BOSS战，BOSS由5队敌人构成，依然保持先集火杀BOSS，BOSS方面会使用全体攻击，累计伤害非常痛，建议玩家经常保证体力，所以不要玩家的战斗力很强，本战无难度。

POINT.6 アスラム

战斗结束后，行人自动返回アスラム城镇，经过一番讨论后拉修与大家的意见产生分歧，最后决定成为一个人在这里寻找伊莉娜的征程。这段旅程拉修先到了金座两个佣兵，其中一个必须有回城技能，然后到酒吧接几个分支任务来做，提升一下战斗等级再继续前进。首先玩家前往クラゲの酒吧，在这里玩家可以遇到神秘敌人，与她对话后她会交给玩家送信的任务（选择第一项），之后玩家可以自动前往城镇，与城门口的“オサリ”对话即可完成任务。此后任务系统开启，玩家可以与各地需要帮助的人进行互动完成任务，或者兼带的“クエスト”选项进行，与酒吧老板对话返回地图上，出现新的区域セラバレス。

POINT.7 セラバレス

来到セラバレス，进入城市内层与武器强化师前，到NPC对话获得信息，之前前往“ランゴロ”的酒吧，然后到酒吧在门口与刚才遇到的NPC对话，这时大家会看见我们喜欢的“ドル”登场。它会拜托玩家去幻想中的世界调查，本任务属于剧情任务，所以必须完成，接受任务后玩家和同伴来到移动时，注意地图上的墙壁，通过到对敌的位置后调查采集即可。获得“リオン”后自动返回酒吧任务完成，获得1000块报酬的同时，任务今后也可以自己完成了。其中中途追加的任务，之后在セラバレス各地都会出现红色的战士，对话后得到信息是达比德派人通知玩家回アスラム。

POINT.8 アスラム

原来アスラム受到同盟国的邀请去调查不明组织，而调查对象正是之前遇到的神秘战士。行，达比德交给阿莱士给主角了，身经百战，之后玩家可以进入地图上出现的“ブラックデル”，这时玩家可以自由选择，四将軍或者佣兵，因为敌人的佣兵角色有限制，

不过不管用谁，从现在起一直持续到最后都是绝对厉害的。当然，玩家选的角色里最起码要有会回复拉修的。

POINT.9 ブラックデル

玩家进入“ブラックデル”就会进入本作的第一场大規模战斗，不过我军人数众多，根本不必担心。本次达比德的队伍都不会受玩家控制，所以玩家可以保护自己就行了。战斗十分简单，结束后开始速攻剧情。在速攻深处遇到了BOSS，后来一直寻找的妹妹也在他们身边。经过一番交战后，两人开始没有造成伤害。BOSS是被魔法师召唤出来的怪物，同时还会有多只佣兵，队长被击败的话，敌人就会无法控制，不过他们的能力基本都不值得担心，速攻完后佣兵又灭BOSS的顺序可以轻松获胜，需要注意就是尽量保留玩家本队的力。

POINT.10 アスラム

回到アスラム，剧情后玩家可以自由行动，遇到头上红色对话框的士兵对话后得知达比德要召见主角。赶到王城后，拉修达比德要带主角去参加一项政会议，主角自然是不犹豫地答应了。此时玩家的队伍数量和队员上得到提升，最大30人，参加人数最多8人，队伍上限4人，此外玩家还可以在中枢广场召集一般士兵加入，最多最多10人，建议雇佣7个战斗兵和3个回复兵，其实本作中魔法角色性价比，除了魔魔魔法就是范围魔法没有点效果。

POINT.11 ホワイトロッキー

整个是一个平原地图，直直向上走，地图在右边的凹处地形，左边尽头处拿到一个强化药。

POINT.12 圣都エリシオン

首先玩家选择，进入下方的“グレイ”与接待的女性对话，选项，之后前往クラゲ，通过剧情剧情，看见主角的手下在酒吧被捉，前往左边的“グレイ”后发生剧情，剧情出现了，之后是前往圣都，路线很简单，基本是一条路，路上要开机关，剧情后前往グレイ区上方的エリシオン，与左边的佣兵对话后进入クリム，还是，是个很简单的迷宫，基本是一条直路，到达最深处后，拉修终于见到了父亲，剧情后与艾玛对话，剧情后来到モル度坎。

POINT.13 モール度坎

这时只有拉修和艾玛两人，所以难度也不难，一开始就爬上右边的升降机去，然后还要乘坐升降梯，提升的上下是控制升降梯的，在最深处是房间发现BOSS战，双人作战，注意回复即可轻松获胜，拉修终于见到了自己的母亲，剧情后回アスラム。

POINT.14 勇士の城堡

一场战斗即将展开，回アスラム与达比德对话，之后大地会出现新的地点——勇士的城堡，达比德可以拿到地图，之后从右上方的出口出去，出去后大地会出现新的城市——龙城ナグバル。

POINT.15 龙城ナグバル

到达龙城后会出现敌人和红色对话框的敌人对话，选择第一项，然后到メーダンムラ和帕库斯对话，选择第一项，再到メーダンムラ和帕库斯对话，选择第一项，全员集合后，返回フリスエ大通り发生剧情，再来到メーダンムラ和红色的老头对话，需要走下水路才能进入龙城内，之后再回フリスエ大通り发生剧情。

POINT.16 鹭の巢

全员回到消息，敌人进攻セラバレス，先回防回去，然后，回到アスラム准备迎击主战的前锋部队。本战的难度是游戏开始以来最难的一战，不过也不难对付，还是先清除杂兵，两个BOSS由我NPC引走，然后分给她们

干扰的话 基本上他们不能使用合体攻击 在清理完杂兵后 一定集中从下方将BOSS 剩下的 个就是佣兵体力了。由 通霸王后发动剧情 费玉独自 人突入了アスラム 而 艾玛为低语霸王而牺牲 之后有 名新角色艾米丽登 她的能力非常强。定要等。

POINT.17 龙城ナーガブル

战前先去补充药品。建议每个队伍的体力都要在 2500 以上 因为要进入D1的的最终时刻了。来到ブルー ダンアルム 用艾文来对话 之后从旁边的 小路下去与 比那对话后选第一项 从地下水路潜入王城。

POINT.18 アクアラム

地下水路。这里的敌人体力很强 特别是拿着大锤 的和多手怪。玩家自行衡量是躲避还是战斗。连击依然很强大 通过移动平台和上下楼梯就能来到更深处在 传送带上的武器是敌人一把很不错的双手武器 如果你不是用的二刀流。将带可以装备上。进门前是两场 BOSS战 第一场强盗帮 第二场一开始 拉修队队长 能 前召唤兽 一定要在战斗一开始就召唤 让召兽来分担 伤害 之后清理杂兵 最后击败BOSS即可。

POINT.19 龙城·樱宫

存档后 对地图先将这些宝物全部拿齐 因为 以后是不能回来了。进入王城上的门就会进入BOSS战。这场战是D2的的最终战 难度也是D2的最高的一项。首先 是必须在第 二 时使用召兽。它会帮玩家分担BOSS 和BOSS的召唤兽的攻击 赶紧趁机会清理掉所有杂兵。这时 要注意的是 一定要先集中火力攻击BOSS 千万别对上攻击 召唤兽 等BOSS干掉以后 再打召唤兽 因为召兽被 一击后 必会使用对我方全体攻击的全体攻击魔法 升到 个回合 体力都到2500以上 轻松就能 坚持到 胜利 之后 段剧情后 龙城伊萨德唤醒的遗迹复活。以后来这里只能进入向物向 伊萨德 D2。

POINT.20 フォーン海岸

D2一开始先去アスラム城发生剧情 然后对话 后来来到地图 附近新区海岸 海。进D2之后 玩家们会发现敌人的实力强了不少。这里推荐练 下等级 不过地图上的 艾玛 攻击力很强 虽然敌人攻击力 强 可过大会强到可以得到梦之船的升级效果。比较 强 可以将攻击力提升到100以上。更重要的装备组 每个 队员都装备一。再招光速速有 更前期版的装备。因为 后面和打的是游戏中最强的艾文。フォーン海岸一 共两区域 这里有 和巨怪型强怪。它会全体攻击 我们 打它之前最好存档。

POINT.21 アスラム

在フォーン海岸发生剧情。之后玩家回到アスラム。再回到アスラムのゲラ一发生剧情 接着 返回アスラム王城后发生剧情。此时伊萨德加入队伍 而此时候攻击力再次增加 而且在中 场加入了一个强 力角色 直接面对20个最强最强的怪在队伍中心吧 他们都会 一直用攻击。由于伊萨德的加入 我方攻击力大增 她是 我的队伍第一重攻击 推荐用她担当 负责打一个专门 的救援队 再两个攻击队 队游戏过程三个攻击队 再配合伊萨德的救援队会非常好看。再去圣都エニエル 的教堂发生剧情。接着去セーブルのセーブル 王城以及ゴールの主/霸王城分别会发生剧情。之后 返回アスラムのアスラム王城后发生剧情。之后就要 霸王军开拔战。

POINT.22 第二据点

这时大地图上会出现 个地点在 起的地方 先 要时间点的个据点全部解放 能攻击出最远的地方。首先 笔者想说的是为什么要先写第二个据点 因为第四个据点 是可以随意选择攻击顺序的 但在这四个据点中 要 要进行一场BOSS战 而第五 第六据点的BOSS能力

非常强 与他们战斗本来压力就大 之后还要进行一场 战斗 会很难 如果 有失误导致被关入又要从战斗 再打 所以笔者推荐把把容易打的第 据点解放到最后打 这样会轻松一点。守好个据点的BOSS是霸王军的七将军 各个都不好对付。

每个据点都要先打 场大战 才能进入据点内部 接着是BOSS战 每个据点的形式都不同。第一据点的BOSS 是一个召唤兽战士 全联盟体力在2000以上的 话 可以 轻松解决 还是先清理杂兵 然后击败BOSS 胜利后获得 オブナ。

POINT.23 第三据点

守护这个据点的将军是一个强敌 他在一开始就会 使用全攻击的魔法 这场战斗一定要在第一回合使用 召兽来打它来扛住BOSS的攻击。然后抓紧时间清理掉杂 兵。但这里的杂兵每次到最后一队的时候一定会全召兽来 所以将等级 保持最高的伤害输出速率。散出到持续技 也就肯定能轻松解决 只剩TBOSS一个敌人轻松解决 他的 体力不 胜利后获得「ハートエナ」。

POINT.24 第四据点

这里是两个BOSS共同守护 两姐妹的单独战斗力很 弱 在第一回合会发动合体攻击 然后第二回合会发动 攻击 一定要等第回合数据前回复好体力。这是先清杂 兵 这里的杂兵很强。本战是否使用召兽要看是 根据推荐分队来战斗两姐妹。估计伤害打万8多的时候 能集中先攻击黑头发的。千万不要让她的头入濒死 否则黑头发的会为她回复。每个BOSS的有10万多的体力 先干掉黑头发的 一定要在再回合内散出持续技。因为 在黑头发死以后。爆发第一回合会使用攻击 攻击上 升。且 回合后选 第二回合会发动合体攻击 如果 我方有队友被地控制 胜算就很低了 所以一定要按笔 者说的战术来打。胜利后获得「月下美人」 艾玛会 让你把把武器给她 当然同意了。

POINT.25 第五据点

本战的城外战结束后部分会分出 头龙 可以不用 考虑。守中这里的是最强BOSS之一。每回合会攻击一 次外 还会在回合结束时 使用「大海啸」的强力攻击技 伤害在3000左右 所以我方队伍的体力要在3500以上 如果 攻击力给力还达不到 可以整合队伍 将攻击力 将攻击力高的组到一队来战斗 本战攻击力足够。这个BOSS 不会回血 也不受控制 但 开始还是要使用召兽来 当盾吧 他的大海啸对召兽造成不了太大伤害。清理 完杂兵后 就是和BOSS耗了 本战打打就是靠方便。 所以 一定要在战前购买足量活药 伊萨德的救援队 定要 准备好才能打。只要她的队友还在。战斗就不会结束 胜利后获得「冰刃」 比这会让你把把武器给他 这时玩家们考虑好了 因为之后比这就会由单手剑换成 双手剑。

POINT.26 第六据点

七将军中最强的守护点 虽然战斗不算简单。敌人 增援的敌人数量多 要有耐心。BOSS战的开局还是要第一 时间使用召兽来扛住BOSS 召唤兽基本不怕BOSS的魔法 攻击。还要先清理掉杂兵 然后集中火力对付BOSS。当BOSS 濒死时 就是本关的最难点之处 他也会使用攻击 发动 攻击 如果他想下全部伤害是不现实的。这里推荐几 种打法 一是用召兽攻击 其他人都在打召兽来扛 二是如果不用召兽 拉修能发动物理攻击无效的伊 萨德就是使用拉修和艾文 三是通过一 笔者打时 BOSS时 用艾文直接通过他的冰斩 反正他是很死状态 了 顶不过再回合 胜利后获得「フナバングル」。

POINT.27 第一据点

最简单的 个守护兽 先清杂兵 最后击败BOSS 很 轻松 胜利后获得「ブリム」 这是四将军特鲁 卡鲁的终级技 从此他也可以使用终级技了。在6个据点

全部解放后 就会直接进入BOSS战。敌人是敌方的召唤 兽 难度 一般 但第一回合就会使用地图地形对我方全 体。伤害大概在2000左右。也是会隔 回合发动一次 也是要算好回合数据前回复。胜利后就能进入最后的 王之 尼ヒスドルフ。

POINT.28 ケーニヒスドルフ

还是一场大战。这里需要的是耐心 如果过了6个据 点的活。这场战斗应该还是非常轻松的。这里的杂兵很 多 只要有耐心就行 最后的BOSS是一个召唤兽 他也就 是大龙卷的升级版。基本没有难度。

POINT.29 ダークフォレスト

回到アスラム发生剧情 伊萨德被捉走。拉修追踪ダーク フォレスト。进入ダークフォレスト后 露娜了。然后 同 会 会到露娜的遭遇 露娜被BOSS战。这个BOSS 的体力很少。不要注重 一定是起手三个BOSS打到濒 死后再一次性干掉 否则他们又会用机械人玩技术 木偶 很烦很烦 胜利后伊萨德归队。游戏也可以说 正 式进入终盘。

POINT.30 灵峰ヴァッセル

回アスラム剧情后 向灵峰ヴァッセル出发。灵峰 的敌人算是比较难 特别是这里的精英会召唤敌人 与 它们交手要做和持久战的心理准备。到达大地后会来到 帝国ワルドルフ。

POINT.31 帝都ワルドルフト

来到中央官邸发生剧情。之后又是前往圣都。这次 和原来的圣都一样。你依然没有敌人。之后回アスラム 城发生剧情 补充药品 准备大决战。

POINT.32 圣平原

这是游戏中的最后 场大战 敌人特别多 会有 8次增援 BOSS是一只真龙。还要多用召兽来打多面 阵 然而等全员攻击的回合结束后就会出现 就可以轻松消 灭了。不过只要稍有救援队 胜利只是时间问题。 如果 会对我方队伍中的队员进行持续攻击 注意及时 复活。龙攻击全体。不过也就1000左右的伤害 不会有 大危险。

POINT.33 ジーベンビュル 第六の道

先到龙城 ナーガブル。在酒吧一碰与 他人对话 大地图就会开启ジーベンビュル 第六の道 这里的 敌人会全体使用即死魔法要当心。在第六的途中 会有 一只黑龙守护 杀掉后会进入第七の道。第七の道会 新增一种会飞的敌人。他们也会即死攻击。在第七の道 的尽头 也就是大门后 就会进入BOSS战。他的招式都 不怎么厉害。但攻击力比较强 会以回合回合会对我方 造成死亡。不过只要及时复活就没有问题。

POINT.34 圣域

游戏最后的难度。也是最终决战地点 路线和之前 的变化 这次还出现了敌人。一路上只要有人 有传说的地方就是前进的路线 不过以上的几个巨大 敌人都不好对付。来到最后可以逃过去。如果实在想 打 还是先存档再动手。直到最后的门前就是决战 之地。首先是面对付霸王军的两个手下 一开始就建议分 别用锁定技能他们俩分开 隔离了以后就分开开始战 他们俩的体力 还是老办法 要先算好血量 他们是不 会回血的 先将两人打倒到濒死 他们的血不多 最后 在一个回合内由破甲后 最后伊萨德登场。他会用 召兽 说实在的。集中攻击王即可以 他的召兽对 于玩家们来说实在不算什么 笔者在此。一个队伍的 体力全部被清空了 BOSS 王的造成攻击上也没什么 了 霸王军死的时候敌人会大幅度提升。全身发红 不过也是转瞬即逝而已 轻松击败敌方主力。本作 通关后无存档 也没有一周目。



08.25

FINAL

060



霸王军主要将领介绍

霸王：其本名、身份经历全部不明，他以压倒性的力量震惊世界，所以被称为霸王。极具野心，身披黑袍，腰间系着鲜红的衣色出场，红色被认为是对敌时被血所染红的。

ロエスとカスナア：两人同为霸王的心腹。ロエス利用其美丽的外表和声音，以宣传霸王军的真面目。其本来的性格是非常好斗、残忍。一上战场就会全身心投入战斗中，将敌人切碎。カスナア与ロエス同为霸王的亲信，拥有巨大的身躯的铠甲战士。因其沉默寡言在加上无表情，除了ロエス以外在没有别人了解他，与ロエス同样好战，两人在战斗中会使用合体攻击。

七人众：听从ロエス、カスナアの命令行动的霸王军精锐7战士。全体人员所持皆个的レムナント，与アスラム四将军同为4大种族的组成部队。游戏中守护6据点的就是他们，索鲁德麻的スニークマン、真面提族的ルナトップ、塞玛族的アイドワ、米特拉族两姐妹ひな、はな、冰之の战士ヤング还有笔头ミルトン。他们可以就是游戏中最难突破的一道攻防线。

迷你游戏彩蛋入手方法一览

| 彩蛋关卡名 | 关卡 |
|-------------|------------------|
| ドンコウ城への扉 | ドンガラ遺跡の巨大ドラゴンLv2 |
| マジンドラ城への扉 | 竜巻発生11回目の巨大竜巻 |
| ザックネル城への扉 | コラガイン神砂の巨大生物 |
| ドカグネル城への扉 | クナネネルを守る者 |
| ガイン城への扉 | ネオガイン遺跡の究極 |
| ドガイン城への扉 | 自然力の巨神ドガインLv5 |
| モツキング城への扉 | 灼熱の爪モツキングLv5 |
| チョウキンナ城への扉 | ググチヨツパ遺跡の怒れる爪 |
| シュクル城への扉 | めつちやくジャンクルの中ボス |
| ジュシュクル城への扉 | バタポン良い歯磨きシュクルLv5 |
| コルル城への扉 | セカイのソノに立つ神心 |
| ガルル城への扉 | 異世界の森ガルルLv5 |
| モーチチチ城への扉 | モツチチの逆襲 |
| フェニツチ城への扉 | 火吹き...メララの不死鳥 |
| マンホス城への扉 | 奇りつない古代生物マンホスを倒せ |
| マンボロス城への扉 | マンボ一途進んで来る歯車の牙 |
| センチュウ城への扉 | まよまよしない足さぐり |
| グラチュラ城への扉 | 雨の秘宝グラチュラ遺跡の守護者 |
| キャノニア城への扉 | 冥府の邪兵隊ここに現る |
| キャノディアス城への扉 | 真・超兵器生ける墓墓との対決 |
| デブタンカマン城への扉 | バタポンの良きまきたたえ大逆襲 |
| スツツカマン城への扉 | 灰色の蛇と黒の蛇 |
| カツチンランド城への扉 | 究極の巨龍あらわすッ! |
| カマン城城城城城への扉 | ウツン 箱のカマン城Lv2 |

| 彩蛋关卡名 | 彩蛋入手方法 |
|-------------|-------------------|
| 秘が時神廟への扉 | 秘が時ウツン神廟の扉をLv2 |
| フアラマタラ城への扉 | フアラマタラの扉を空 |
| 大破壊の戦艦への扉 | 大破壊の戦艦大作戦Lv2 |
| オアシス人争奪戦への扉 | えつころあしス大争奪戦Lv2 |
| カマン城 1stへの扉 | 巨・逆襲への戦術Lv2 or超快壁 |
| 冥神戦争城への扉 | 冥神戦争スガガング城Lv2 |

关于迷你游戏

除了上一作中刷素材和金钱的迷你游戏之外，本作还新增了趣味的游戏。每当打完一个BOSS之后，都会得到一个小彩蛋。在草地里面选择最右边的山洞一样的设施，即可进入迷你游戏。这个迷你游戏只能用英雄烧饼进行，选择“ひとりで遊ぶ”是单人游戏，这时候电脑会自动为玩家选配3个NPC的英雄烧饼。游戏一开始会有个提示：“ゲームシミュレーション”明是一拖三的游戏分享模式。进入游戏之后，系统会放出“1、2、3、4”的提示，这时候玩家需要保持步伐一致，到敌人跟前之后一起发动攻击，在时限之内干掉敌人，带着彩蛋到终点之后按照提示输入指令（相当于一个简单的音乐游戏，类似太鼓达人），完成之后打破彩蛋，可以得到新的NPC英雄烧饼或者装备。在砸彩蛋之后，可以用得到的点数开启宝箱，得到一些强力的装备。

向世界尽头进军的啪打砸又来啦!

在上一代的故事结束之后，啪打砸的烧饼勇士们与基哥斯达成了和解，共同建造了一艘大船驶向“世界的尽头”进军。为了看到“那个东西”而得到永远的幸福，烧饼们乘风破浪，漂洋过海，不料在海中遇到了恐怖的巨大生物（章鱼）。谨慎的啪打砸们漂流到卡曼海滩上，我们的故事就从这里开始。

引上继续往前走，一路上收集了3个枪兵，还救出了一群一直被戴着面具的怪人虐待的女祭司典典「メデナ」。接着直往前走，到达终点之后过去。

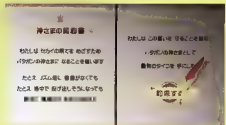
トツチラ海岸で狩りをしよう
烧饼们来到了一片荒废的啪打砸荒地。这里什么都没有，为了活命必须寻找食物，像上一代一样，狩猎出现了。虽然枪兵们能力有限，但是打几头野猪还是没问题的。另外在海岸出现暴风雨天气的时候，还可以发现一些被冲到海滩上的箱子。把它们打破之后可以得到前一代记录中留下的部分装备，基本上以中上级装备为主，超强的装备是不能继承的。

じゃじゃジャングルを探索せよ
这一关其实就是突破墓碑的试炼。在打破两座石碑之后，古代的英雄烧饼兵会出现，有了他们的帮助下眼前的障碍物和敌人就如同小菜一碟。在本关有一个石碑，打破之后可以得到防御的CHAKACHAKA之歌。在接近关尾的时候古代英雄烧饼兵会去，留下了盾兵的记忆和几件装备与素材。



材。打破最后的障碍，拿到一支铁枪之后过关。理论上讲现在已经可以追盾兵了，但是生命之树还处于休眠状态，必须找到它的树芽才能制造烧饼。

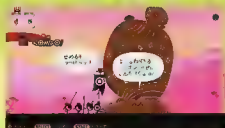
運命ナンジャロ丘の出会い
这一关开始就有个石碑，打破之后得到了



玩意作为啪打砸族的神灵，签订了契约书，此时可以直接为神命名（默认名为かみボン），也可以从前作的存档中读取记录。选择前作记录的话可以继续前作留下的全部金钱和素材，但装备不能直接继承。

かみボンの归还

高维之后，幸存的旗帜烧饼抱着太鼓敲到了岸上。此时玩家手里只有DON的太鼓，连续打出○○○○的节奏之后盾兵将PATA太鼓交给玩家，之后就可以打出□□□□的前进鼓点了。旗手在玩家的指



CHAKA的入场。此时可以用△△△打出防御的节奏。大家来到前面一座巨石处，发现一个英雄烧饼被压在下面。但是看枪兵的力量太弱了，无法救他出来。此时一只蓝龙突然出现，枪兵1不是它的对手，只能攻两下停一下。谁知蓝龙居然三下两下把巨石撞倒了，英雄烧饼扔掉了石块跑走了，得到了蓝龙战的彩蛋，之后一人机版回归。回到营地之后给英雄烧饼个名字，默认名为ヒーロー1，之后就可以继续去那里继续取素材了。

障害物を壊しゴールを目指せ
在挑战蓝龙之前，有两个谜题关出现。第一个是突破墓碑前进的谜题。这关只要不停地打破障碍物前进即可。如果在规定时间（120秒）之内到达终点打破石碑，就可以获得大树的迷你游戏。因此必须在前进的时候看准烧饼们的眼神，一旦变化就立即攻击，只要进入FEVER并且连续打出会心，英雄烧饼就能使出绝技迅速突破障碍。



トレーニング: 攻法と防衛の練習

这一关的目标是突破敌人炮台的防御。在敌人开始的时候使用防御之炮，然后进攻，把整个要塞就可以打破炮台。过关之后可以得到敌人脚部头的迷你游戏，如果我方进攻部队全部死亡的话就不能得到。

マテールの芽を守るもの



终于要挑战巨龙了。因为BOSS在之前被石头砸伤，所以并不是很厉害。在靠近巨龙，烧掉的眼神变化之后，立即发动攻击。同时多用防御，即可打破巨龙。得到生命刺之身后过关。之后可以在这里继续挑战巨龙，当这里下着雪下雪的时候，实力比巨龙更强大的红龙，冰雪发生11不周の巨龙（现）和雪龙！突破的巨龙あらわすツ！）就会出现。以现在的实力去挑战它们的话几乎等于找死，还是等以后扩充兵力后再挑战，不过要等到天气变化的时候才行。

ウッソー森のカーメン塔攻略戦

补充了足够的枪兵和盾兵之后就可以打这一关了。在关卡的一半可以遇到古代的英雄兵。过关之后得到弓兵的记忆，可以制造弓兵了。缺乏素材的话就去打吧。

その汉二度死す

这一关是敌人的城堡攻防战。在进攻的时候，喵咕咕们意外地发现了基奇塔路上的古恩（ゴーン）。他在上一代的战斗中阵亡，这次又复活了。不过这只家伙只是扛了几下就倒了，剩下的假面族就毫不客气地，要干掉敌人的弓箭手和炮台。

キノコによきによきキノキリ沼



这里下雨的时候有恐怖的鲨鱼出现，一口就可以将英雄吃掉。碰上鲨鱼的话一上来就让英雄崩溃几乎是不可避免的事情。到了本关的中部（由螃蟹的地方），可以见到一代里出现的田和△组成的包围，按照提示按△△△△就可以得到下雨的奇迹。拿到奇迹之后继续往前走即可过关。

モチチの逆袭

本关非常搞笑，最好戴上头盔。一开始的时候出现的只是普通的鸟，谁知它们的头目——巨鸟出现了。这家伙的进攻方式主要有两种——其一是用嘴啄对空攻击不人，第二招是用吐往下压，注意防御。最可怕的招数是转身放屁，可以导致中



招的烧饼全体睡眠。在它后退的时候要做好防御工作，后面中力量猛攻，坚持作战就可以把它打倒。

ゴーンの必杀

在拿到真的奇迹之后就可以去找古恩了！如果没拿到真的奇迹会被他赶回来！打破一开始的石碑得到最后的水数——DON，之后先让部队进入FEVER状态，然后豪爽奇袭之歌（××××××），按照屏幕上方出现的提示，按○和□键就能求取成功。之后古恩会撤退，拿到胜利物品之后过关。

よこしまな忍えざる手

首先在雾中前进，可以看到有个影子隐形的出现，这时候要求雨，浓雾散尽之后怪物的正体出现了。这是一个既像蜘蛛又像绳子的家伙，基本上攻击方



式是复尾巴抽人，还有一个招式的，就是用绳尾将个破饼排起来，如果不能阻止它的进攻，那个割嘴的烧饼就死定了。这时候应该拍一些阻上能力强的怪物，近前打它。打倒怪物之后拿到奇迹过关。

岩山をおおう魔性の霧

这个狩猪关出现的怪物中有一种蝙蝠，打它们可以得到液体。另外这里有一种红色的毒蛇，被打之后现出原形，原来是独角龙。打死空中颜色与它不同的蝙蝠可以得到开启隐藏遗迹的地图。

原野の秘境 ダチュラ遺跡の守护者

拿到秘密地图之后可以来到这里。怪物是前面那个蝎子蜘蛛的加强版。除了以前的特技之外，它还会一招恐怖的必杀技——秒杀，一次可以秒杀许多部队。如果用英雄盾兵，在FEVER状态下连续打出会心的话可以确保部队的生存，之后就靠枪兵和弓兵的威力了。之后还可以再挑战，在它上刷到守护的奇迹。

决战|ゴンロック山



首先在要塞前面与古恩的基奇塔路交战。经过一段时间的战斗之后，古恩突然受到了假面族的

偷袭，全军覆没。他给喵咕咕们留下一个加血之后就撤退了，之后就是打假面族的战斗，重打下来就过关了。

剣が峰エッジジ断崖の要塞



这是一场攻城战。假面族的弓兵和炮台对于喵咕咕们的伤害不可小觑。如果觉得难应付的话，那么使用英雄盾兵红一下也是必要的。之后可以反复挑战到装备。

云魔人フアラマタラの护る空

这一关勉强可以被称作BOSS战。云中魔人的攻击并不厉害，只是它吐出的冷气会阻止部队的行动。这时需要英雄盾兵的防御。打破魔人之后再挑战假面族的防御弱点就过关了。

神の住まう空の城

天空之城里有许多假面族的士兵，其中紫黑色的喇叭兵十分强大。打倒喇叭兵的时候可以发被束缚的神仙，这时基奇塔的古恩又出现了，而且还是作为敌人登场的。喵咕咕们与古恩联手打败了假面族，解放了神仙。在这一关可以得到音乐家烧饼，追加一个趣味的小游戏。

監視塔とふたりのカーメン

这一关的风量很大，弓兵不适合使用，可以换成盾兵+骑兵+巨兵（或喇叭兵）的组合。路上有很多障碍要突破，最后出现的假面飞兵和流星都不能打死，只要消灭那些余量就可以过关了。过关之后得到到天空的奇迹。



ブリュン雪原に泣く子と命の祭り

打完监视塔之后这关变成了狩猪关。雪地里有一只绵羊，如果放出它的小羊的话它就会变得极为愤怒，变成恐怖的怪物。打倒这只绵羊可以得到到かない箱，打开通往ネオガイン遗迹的道路。以后再来狩猪的时候，不伤害小羊直接把母羊打死可以得到珍贵的毛皮素材。

ネオガイン遺跡の覚醒

打破一开始的石碑，可以拿到推进之歌。按□□□可以紧急往回跑，躲避敌人的攻击。这里的BOSS是巨人ネオガイン（一代那个巨大的马），这家伙主要有4招：激光扫射，需要英雄盾兵防御；抛地，如果站在它的正下方没防御的话会顶很多血，前仆后继，可以瞬间秒杀一半的部队；还是撒手，下就挂了，所以必须使用后撤

回避的投掷。还有一招是拿手往天上推，这个只要用英雄盾兵打下就无敌。



大冰壁の突撃大作戦

这关顶风+暴雨，所以不能用弓兵和枪兵。所有部队都换成地面战的，除了一开始的英雄假面之外，中盘之后还有一个巨人假面，他们两个都是打不死的，只能一边消灭他们身后上来的杂兵一边前进。

冻りついに古代生物マンボを倒せ

这关的怪物是巨大的长毛象。它有3种特殊技能：用脚踢、口被塞中的话后果不堪设想，应及时用抛掷之敌回避。躲不及就用防盾（英雄盾兵最好保持FEVER+金心）。第二是吹飞，使后排的弓兵等烤暂时不能攻击。还有一招就是低头回复体力。这招很容易被打断（此时是肉肉的好时候），之后它的本体就会被冻住。

キラリ星と黒い星

这关基本上不用战。来到一个怪确实的台子那里，在原地把英雄打下半之后，金星出现。这时不要往前走，金星和烧饼们说话的时候停下一会儿（如果不听它的话继续往前走，那么任务就会失败），作为感谢，它会扔一个道具黑星下来。这时真正的黑星赶来，带着自己的宝贝被金星迷了人，气得说不出话。之后再往前走即可过关。



マンボ一掃に尖る原始の牙

来到黑星之后即可开启此关。这一关的BOSS是加强版的长毛象，比它的兄弟多了一招冲锋技，攻击力也高了不少，如果没防好的话，跟手会被它一脚踢死。本关也是朝上等级的地方。

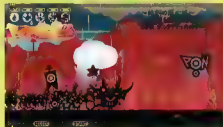
冥界の門びらく記憶

本关一直往前走，遇到在冰原地带交过手的魔族英雄兵。来到冥界之门前面。BOSS就是那扇蝙蝠一样的门。它的攻击分为2个阶段：最初用眼睛扫射，范围很大，但是伤害不是很高。打掉一定的HP之后门变成紫色，下面有一排眼睛一样的东西，里面有暗箭射出，带睡眠属性。

需要小心防御。打烂冥界之门后，干掉魔族英雄兵。

始まりの爆心地

巨人假面要为他而战及报仇。这个胖子极厚，这一关必须准备好厉害的骑兵，配合枪兵弓兵。巨人有一招是抛地，可以使我方全体震一下。打一会之后会出现一个往外吐兵的机器，如果不想道具，可以在这里多打一会，带上盾兵。本关过去之后自动消灭，想刷东西的自己备份存档，干掉巨人之后就自动过关。



セカイのへんに立つ邪心

在这关打碎石碑，可以拿到邪心之歌，按××△△输入之后可以跳起来，躲避敌人的下段攻击。BOSS是1代那个肚子会变圆的两面怪物，在实验之后会使用激光，这时候新学到的跳跃之歌正好派上用场。其他的攻击还好对付，只要有英雄盾兵就能扛住。尽量离它远点，不然很容易被打成秒杀。以后可以在这个怪这里刷高等级的皮衣素材。

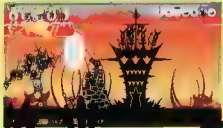


火吹き山メララの不死鳥

所谓的“不死鸟”其实只是前面那个鸵鸟的进化品种而已。它的攻击力比前面那只提高不少，但是攻击力基本上没有变化。按照打那只鸵鸟的方式对付它吧，在它放屁的时候赶紧后撤就行了。以后在它身上可以刷到高等级的骨头素材。

コアラカン熱砂を越えて

这一关和上一代一样，需要在沙漠中行军的时候求雨。在天变红之后就可以输入×××××求雨了。沙漠中有一个蜗牛出现，干掉它之后继续前进，突破敌人的防御，直到结束。注意看左边的

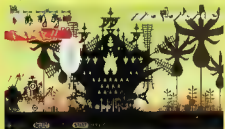


时间显示，在差不多快结束的时候赶紧继续求雨。直到终点之后过关。

コアラカン熱砂の巨大生物

这关的BOSS是砂虫。虽然是在热砂中作战，其实是不用求雨的。它的攻击方式主要分两种：蓄力喷火，预备动作是抬头时头往下弯，这时候必须防御。第二招是用身体砸，当它直着抬起头的时候马上后撤。还有一招是落地，身体变成圆形。这时候必须用英雄盾兵死扛。打完砂虫以后可以回来在它身上刷野菜的素材。

えつこらオアツス大争奪戦



打打被耍要和假面族争夺沙漠中的绿洲。这一关敌人配备了风车，弓兵就不用上了，几乎没用。配备骑兵、盾兵和枪兵。到风车那里后用FEVER冲锋，注意敌人机器人兵的投石攻击。

假面の国と三神将

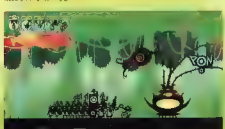
这关建议的配置是骑兵+枪兵+弓兵。开始的时候不要打出FEVER，一步一步慢慢把敌人击退到前面。假面族的三神将亲自在这里督战，如果这



时候出来太主动，那么他们三个就会率领部队发起猛攻。在这关他们三个都是无敌的，所以惊动了他们等于找死。过关方法很简单，先低调地在草丛里听他们说话。果然，三神将看到咱们如此“弱小”，便轻蔑地离开了。之后再发动猛攻，从头顶到脚即可。路上有血瓶，不必担心部队损灭。没了三神将的敌军很好对付的。

めつちやくジャンルの守护者

这次要挑战的是上一代出现的奇吃烧饼的食人花。它的催眠气体和压杀同英雄盾兵的FEVER技就可以防御，但是吃烧饼这招就比较麻烦了，如果没有英雄盾兵使用神技的话很容易就会死掉。必须在FEVER状态下连续发动攻击，收之抵消才能防止出现伤亡。打倒它之后，再回到这里可以刷各种等级的种子素材。



超绝望

这一关怎么打完全取决于玩家的喜好。假面族的防守机关十分凶猛，即使在全军FEVER状态下也无法攻破。不过剧情在红血槽见底时突然会战，到了关尾敌人机关那基本上都是死路一条。此关之后就打开后面的情节。这关结束之后出现“超绝望への挑战”。如果用金手指或者其他方法把这关过了，不是不可能，那么后面一部分相关情节的关卡就不会出现，不过也可以打到最后。

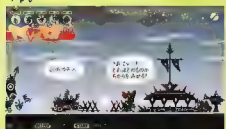


无法攻破。不过剧情在红血槽见底时突然会战，到了关尾敌人机关那基本上都是死路一条。此关之后就打开后面的情节。这关结束之后出现“超绝望への挑战”。如果用金手指或者其他方法把这关过了，不是不可能，那么后面一部分相关情节的关卡就不会出现，不过也可以打到最后。

ギョトン投石机を夺还せよ!

为了攻破假面族的城防，打破者们必须找回基哥特族留下的投石车。但是现在投石车已经被拆了，先要夺回一部分零件。现在投石车的零件被保存在 龟角峰エツツジツシ市街の要塞 那关，只要一直往前猛攻，抢到投石车之后再 直进攻前此关卡即可。

盾の神将ノーマン



拿到投石车之后还不能立即攻城。因为要零距离目标地点还有一段距离。这一关的任务是突破水原将投石车送到“超绝望”的那关（只是部分路程）。在路上会遇到 神将之一的盾之神将。因为路上水原阻拦，因此在出发之前要换上弓兵和枪兵，使用冰壁突破那关的配置。就像当初那关一样，一直走到头，打败神将之后得到ハテンの剑（破天之剑）。

枪の神将キーメン



这关是保护投石车路过水原的心境地带 出发之前必须保护好求雨的神奇。在路上会遇到三神将之一的枪之神将。在进入红色画面之后立刻求雨，求雨两次就可以通过。路上敌人不少，加上枪之神将的远程攻击，要小心投石车别给打坏了。这一关需要配置弓兵以对付敌人的兵兵，打败神将之后得到ハテンの枪（破天之枪）。

伏の神将ブックメン



过关是保护投石车的战斗，对手是 神将之一的魔法神将 他金全体属性攻击 需要英雄战士的防御。打败神将之后可以得到ハテンの伏（破天之伏）和しかくい车轮。这时已经来到敌人城，可以开“超绝望”的关卡发起挑战了。

クネクネールを守る君

在挑战“超绝望”之前，拿到的しかくい车轮可以开启这个关卡。这里的怪物是砂虫ザックネル的夜兄弟——ドカクネル。和表弟相比，这个虫子还多了 招贴的攻击，当它的身边有兄的时候就是要发动的信号了。必须让英雄击死神将，否则全部会死。打败砂虫之后可以重复挑战，在挑战失败3次的时候，成功打断它的攻击，就可以拿到破天雨的神奇。

超希望への放物线



有了投石机之后 终于可以对普鲁是“超绝望”的敌人阵地发起挑战。投石机是自己发动攻击的，威力巨大，一下可以敲掉敌人建筑近1000的HP。在路上尽量注意保护投石车，护送它来到城下之后，基哥特族也会跟来援军（一门大炮），不过火力远不及投石车大。注意自己的部队不要接近电缆和钢刀那里 尽量用远程攻击，隔一段时间就可以打坏防御机器，之后发动猛攻，破城之后过关，得到ほどけない巻物，开启隐藏的怪物关卡。

お約束か? メダノン流布

大穿好不容易打破假面族的防



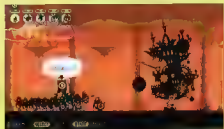
回到基地 却发现乱葬又失踪了。这个不让人省心的MM这么总是被绑架 这关和上一代的敌人类似，求雨求雨神奇，在沙漠中追赶基哥特族的马车。兵种配置最好是骑兵+枪兵+兵兵，千万不要带火属性或者雷属性的武器，不然基哥特族一被炸掉了。基本上是一回打两回 尽量保持FEVER状态，持续不停地对马车攻击。进入红色地带之后立即求雨 之后马上前进，多走两次进入FEVER，再次发动攻击。反复如此，就可以在马车走到终点之前消灭敌人 否则只能重来了。

グゲツツパの隠れる爪

打破超绝望之后，得到ほどけない巻物可以开启这一关卡。在这里可以得到解除异常状态的歌曲 输入方法为歌曲[C×△×曲×字]。本关的怪物是 只螃蟹，攻击方式主要 和 箭 是举起钳子晃一晃之后吹下来，如果保持FEVER及有防御的话，一次会开掉很多人。第 招是催眠气泡，发动之前身体会压低。日中的话再按 钳子必死无疑。第二招是吐泡泡，将螃蟹们包起来，一般中招之后是必死的，必须躲避。

冥界の新兵器ここに現る

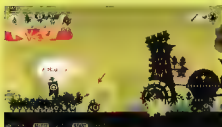
本关的怪物是巨大的机器人。它的攻击方式有两种 第一是吐炸弹，在它嘴巴颤抖的时候就要发动了，必须防御或者后撤。另外 一个比较厉害，使用大炮连射。在炮台快速连动几下瞄准的时候就要注意防御了，没防的话连英雄都可以一炮打死的。只要经常打断它的攻击，就离胜利不远了。在这一关可以刷出很多上等合金零件。



ブラックほしぽんも永遠に

这关的敌人是黑星召唤出来的异界战车。打破几个障碍之后车就出现了，上面还有假面族的弓兵射箭。这时候最好配备英雄兵或者兵兵在FEVER的时候使用无敌技。1 没有无敌的时候往车底下钻，伤害很大。2 之后用骑兵+兵+弓兵连发攻击即可。注意敌人杂兵的干扰，这一关敌人跟一样慢慢靠近车边打。坚持下去就可以打破战局。本关

可以再挑战，Lv3之后可以解锁打开隐藏怪物所在地的地图。



真·超兵器生ける罇との戦い

真界战Lv3之后 就可以挑战这个关卡了。BOSS是机器人怪物的翻版，攻击力加强了，其他方面没有太大变化，耐心挑战即可。

Once UPON a time in DATA-Pole

喵喵们终于来到了传说中自己王国的官殿中。眼前出现的种种景象，使它们回忆起了过去主国陷落的一幕。假面族勾结真界势力入侵 美典等人遇害，英雄眼巴巴地看着公主被带走。这是发生在过去的事情，还是仅仅是幻觉而已？已经没时间去考虑这些事情了。假面族的恶魔召唤者在空中出现，要将喵喵们全部清除。它的攻击方式有4种：环绕一圈的火球攻击力不大，催眠气体很厉害，在出招之前会戴上防毒面具，这时如果没有英雄使用无敌技的话，就得全体后撤。冰冻攻击比较罕见，它用触手串出 冰块，可以将烧饼们全部冻上。最厉害的一招是火罐子，当它举起罐子的时候，要用无敌技扛住，要不然后撤。本关卡考全部流程，地



面攻击基本上没用。用枪兵、弓兵、兵或者魔法、剑队对空中的恶魔发动攻击效果比较好。

パタポンを灭亡させた大悪魔

最终BOSS终于登场了。喵喵被魔就是被它灭亡的吗？这个家伙有两张脸 变身之后会召唤陨石。它会吐出催眠气体，在它向后撤的时候赶紧准备无敌技防御或者后撤，不然一旦被它冲过来 伤害就很大。当它拍触手的时候，必须让英雄盾兵防御好，没有无敌技的话赶紧后撤，否则它会一下把触手打空，两次的活直接Miss on Field。这一战必凶异常，只有使用最好的装备，灵活运用战术 能将其打败。

结局

当喵喵们来到传说中的“真界”之时



候，神界再一次指引着他们前进。他们终于找到了世界尽头的“那个东西”——一个强大的彩虹。当他们打破结界的时候，炫目的光芒射了出来。一道彩虹出现在天际。从彩虹中诞生的 是喵喵碰触的公主。被真界恶魔诅咒，长期在彩虹中休眠的她，终于被自己的族人唤醒了。她等待的英雄终于出现在自己面前，可是当公主向他表白的时候，我们的英雄却在



和上代一样，Ending之后我们又看到了和谐的一幕。喵喵碰、基哥呀和假面二个种族的战士们一起在美典的指挥下修理王宫的断桥。这又预示着什么呢

最后的隐藏关卡

通关之后保存记录，以前的各挑战关，包括最终BOSS都可以继续挑战。打败Lv3的魔



怪BOSS，可以得到灰色的虹。这时候最后一个隐藏关卡出现了。

灰色虹と星の敵



这关的BOSS算是最终BOSS的加强版。与デタナカ ン相比，本关的デタナカ メンの攻击方式 不相同。第一形态追加了 招 吃烧饼，在它低下头张开嘴的时候就是要发动了，没得防，只能后撤。在第二形态的时候会召唤更多的陨石打击，打上的话伤害也很大。掌握了这两点之后基本上就没有其他的大问题了。和最终BOSS一样，隐藏BOSS也需要集中最优势的兵力，灵活运用战术来应对。另外在最终BOSS两兄弟身上可以刷到大量金钱。不过靠打他们俩刷钱，效率似乎不高。



跨越时空的大冒险从现在开始

操作说明

| | |
|-------|-----------------|
| START | 显示暂停菜单 |
| A | 快进、调频、确认 |
| B | 后退、和方向键配合、取消 |
| X | 打开菜单 |
| Y | 变更信息栏位置 |
| ↑ | 切换菜单、从战斗中逃跑(←R) |
| ↓ | 切换菜单、从战斗中逃跑(←R) |
| 触摸屏 | 移动人物、选择事项 |
| 方向键 | 移动人物、光标 |

Part.1 旅立ち! 梦見る千年祭

公元一千年XX月XX日我们的主角克罗斯所居住的国家将举行建国一千周年的纪念活动。这天早上一阵钟声响起，克罗斯正在床上赖床，被上楼的母亲叫醒之后下楼，母亲会给他两百万大洋叫他去建国纪念活动的现场，同时会的好友露卡将会在活动现场公布 项前的发明。

离开家，往上走会在上屏的地图上看见一个五颜六色的房子，进去就来到 活动的现场。继续向上走去会看见 一个金发女孩在这里等待，克罗斯从这里走过去会想到那个女子竟然把克罗斯给撞倒在地，这名女子虽然对刚才的事表示了歉意，不过就在这时，女孩发现自己的项链不见了并到处寻找，项链就在上方不远处。找到项链后并交还给这个女孩，女孩会感谢克罗斯并要求和他 一起，这时终于知道这个女孩的名字叫露卡。现在向上面走发现有两个门挡住了去路，没有办法，往回走来到水池与旁边的那个门，女孩说，知道好友露卡在刚才有两人挡住了去路的上面进行新发明“超次元空间转换器1号”的展示会，现在就去吧。来到“超次元空间转换器1号”的展示会的现场后上前与露卡对话得知原来是没有入相信她的发明，不过我们的主角相信露卡，与露卡对话后参加露卡的“超次元空间转换器1号”的实验吗？露卡兴奋的答应了。就这样“超次元空间转换器1号”开始了它那神奇般的作用，不过让人最不愿意看见的事情终究开始发生了。“超次元空间转换器1号”出现了故障，露尔也不知道被传送到那里去了，心急如焚的克罗斯毅然决定去寻找，时间从公元一千年来到了公元六百年。

Part.2 归ってきた王妃

公元六百年中世纪，在一片布满红色枫叶的地方，从左边出去，会有一群怪物被降主角，干掉他们后，就往左边走，会看见一个宝箱，然后再向下走就可以离开这里。在地图上会看见城堡，现在就

去吧。来到城堡的宫殿后往右边直走就会来到城堡的顶层，进入左边的房间会看见 一个和露尔长的一模一样的女子，原来她是这个国家的王妃。可是就在对话的时候，这个女子被怪物抓走了，王妃拼命的呼叫“救命 救命！……”

Part.3 消えた王女

离开城堡，往左边走会来到一个修建院。在这里与最上面的那个修女对话，不知为何这些修女一个个都变成妖怪，没有办法 开始战斗吧。这场战斗不难，多多使用技能就能轻松解决。消灭这些怪物后，露卡在和主角查看什么 刚才被消灭的一只妖怪突然做出了一个反常的举动，居然反过来攻击我们的可爱的露卡，说时迟，那时快，一天上突然掉下一只大青蛙，一刀就干掉了这个怪物。我们的主角非常感谢这只青蛙的援助，通过对话中得知这只青蛙名叫卡尔鲁，是一名战士，因为中了魔法所以就变成了现在的这副模样，和我们 一样要去寻找之前被怪物抓走的王妃。之后青蛙战士加入队伍，青蛙的攻击力和体力都比我们主角的能力高，最重要的是他有恢复HP值的魔法，在战斗的时候多多活用。

现在去调查旁边的那部钢琴，进暗门就会打开，进入暗门后会发现这里的怪物比想象中的还要多，先从哪边下手呢？不急，不急，先从左边的楼梯上去，直走会看见一个门外布满钉子，从旁边绕过去打开一个骷髅体的机关，这时门外的钉子就会收下去，进入门里，这时会有两个怪物进来，干掉它们。

现在下楼梯往右边走上楼后会看见有两个门，进入第二个门里面会看见王妃在这里，然而正当我们以为找到了王妃的时候发现这一切都是妖怪变的出来。战斗结束后在这个房间往右边直走就会发现



| | | | |
|-----------------------------------|-------------|--------|-----------------|
| FINAL FANTASY
REMASTERED
HD | 本作品名 超时空之勇者 | 游戏平台 | PC/PS4/XBOX ONE |
| RPG | SQUARE ENIX | 4800日元 | 日语 |
| 全篇 | 1人 | 512Mb | 全语音 |

个宝室。

进去以后，发现王妃原来是被大巨魔绑架了，段魔后话大巨魔也变回原来的样子，BOSS战斗正式开始，BOSS的攻击主要分为二种：1 攻击击，损HP值20左右，2 全体攻击损HP值15左右，3 单体强力攻击，这个损HP相对来讲比较高，为HP值50左右。

在战斗中多使用主角和青蛙战士的合体技能，每次能够击破BOSS 170的HP值，难度不大。

战斗结束后，会看见两个宝箱其中的一个居然是大巨魔。

现在直接回城堡，到之前王妃消失的那个房间里去，我们另外一名主角玛，被传送回来了。

现在就去之前主角从现代传送到中世纪的那个小L处，回到现代。

当然到了这个时候，我想大家都知道了玛L的真实身份了吧！没错！她就是刚被救王妃恩惠的后代，现代的公主陛下。

Part.4ただいま！

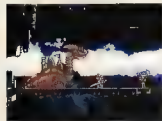
回到公元一千年后，去城堡处会出现强盗剧情，不过这个原因 主角被一群卫兵绑架到牢房了。之后就被关入牢房，在牢房里会有存档点，补充MP值和HP值，牢房里还有从A键连续按打牢门，大概是讨厌主角，比较坏人吧！在外面的卫兵就会进来一，正当卫兵将牢门之际，主角以迅雷不及掩耳之势拿出一把匕首将这个卫兵给干掉掉了。在牢房外面的卫兵后就逃出牢房，一路向监狱长那里跑去，在这期间要注意一点，在监狱长的途中会看见有拿着盾牌在那里看守的敌人，一定要在他将盾牌举起护盾的时候我们的攻击才能造成大量的伤害。

Part.5王国裁判

主角从牢房逃出来是监狱长没有想到的，来到这时的时候还是将他押入监狱，正当他要进牢时，被赶来的露卡所打断。在监狱狱长的身上会有道具可以拿，现在就去准备BOSS战。大臣为了阻止主角逃走，居然派了 假外传像龙的 骑士团。BOSS战是龙形怪物，龙形坦克分 两部分，车轮 车身和头部组成，先从BOSS的车轮下手，再从坦克的身体进攻，最后干掉头部。这里比较需要玩家注意以下几点

- 1 注意恢复HP值和MP值。
- 2 要多注意BOSS有恢复技能。
- 3 多使用合体技能。

终于到了二千年九族之力干掉了BOSS，这是大巨魔万万没有想到的，M大臣的身上跨过去下落到大L处（和之前在中世纪的城堡一样）会见王妃国王，一番对话后王妃脱掉了她华丽的外衣跟主角一起追出去了。现在去城堡外森林处传送位置那里，时间飞速的流逝着，转眼间就来到了公元两千三百多年，一眼望去，尽是废墟。



转眼间就来到了公元两千三百多年，一眼望去，尽是废墟。

Part.6废墟を越えて

进入16号废墟里面，在这里还有一条可走，在途中不要与老鼠的头相遇，不然我们包包里面的物品就要减少5，在途中会有小怪物以及没有难度的，但是有一种怪一攻击无效，必须使用一些技能才能消灭。

终于通过了16号废墟，来到一个名叫阿列斯的地方，进去和一个老头对话，得知他们需要食物在地下管，但是因为地下管有电子保卫系统，他们不敢下去。眼看这些人就要活活的说死了，怎么办呢？好了！现在就在旁边的梯子上去就会遇见BOSS，没有话说，当玩家去死 战斗中主键上旁边有两个小机体，高过这些的小飞机差不多，建议先将其中的一个机体给破坏掉，暂时不要将两个小机体消灭，因为消灭它们会再生，再对中间的机体进行攻击。在战斗中BOSS进行自我攻击的时候集中攻击它很快就会被消灭。

终于干掉了这个巨大的机器人，来到地下深处得知想要进入控制室必须要把密码才可以，这个密码是什么呢？进入旁边的门在门里面全是铁板做的，看见一只老鼠没？没错就是它，按A键将它抓住 老鼠一见人就抓。

将老鼠抓住后得知了如何打开控制台的方法，返回刚才的控制台那里路边走过去，键和R键再按A键，这时往控制室的路上过去，之后一直向最前面前进就来到控制台的地方，知道现在这个世界变成这样一切都是因为在1999年的月XX日X从地底下出来的地底生物的缘故，它的出现令曾经美好的家园变成了现在的这个样子。

现在又回到之前老头处，会得到一把32号废墟开汽车门的钥匙。现在就去32号废墟，来到这时，被一个名叫乔尼的机器人也住了路，他问玩家是否想玩赛车，胜利的话就可以直接通过32号废墟，如果玩家没有想玩赛车的就可以通过32号废墟了（不管选择的是否，操作为T键控制方向，B键加速 但是只能使用一次）。

Part.7不思议の国のU迹

顺利通过32号废墟后，来到控制室的地方——工厂处，这里才是这些机器人的老窝，在工厂处需要用到电脑解开各种谜题，在 开始的时候，F键和R键的两次按入就会看见一个破旧的机器人，玩家需要将这个机器人修理好。从对话中知道他的名字叫罗姆，之后就加入队伍，但是一个小队最多只能带两个角色，建议选择罗姆留下。

现在从右边的电梯下去，经过传送带就可以来到一个房间（在这里需要注意的是不要按错传送带上面的机器人，不然就要被机械手抓住放在中间开始战斗了），先走到右边的控制室调查上面的显示屏就可以得到暗号XABY，在来到控制机械手的房间输入暗号按XABY就可以将传送带旁边的电梯修好。之后再去左边关闭机器后下去，在期间会有电子龙出现不用去理会，他会为玩家打开。由于关闭了机器，所有的电梯都无法使用，只有爬梯子了，从最左边的梯子上去后在里面的道路中就会出现和罗姆一样的机器人，罗姆上前去不知道和它们说了什么，结果这个机器人就将罗姆秒杀一顿，之后开始BOSS战。

由于罗姆被杀，这场战斗相对来讲比较难，战斗中多使用技能，及时补充HP值和MP值就能够轻松搞定。

BOSS战结束后，主角一行入带着罗姆的残骸回到露卡那里将它修复好以后，就传送回去。

Part.8時の最果て

由于时空传送最多能够带三个人，所以主角超员一人被传送到时间的尽头，在这里先和中间的那个老头对话后再从上面的门进去，这时就会要求大家门口时经过三圈圈和中间的那个老头就会教大家大家魔法 注意这里要选错 队员留下来，建议将



罗姆留下）。

Part.9魔の村の人々

现在就是公元 千年，回到现代之后发现怎么哪里的人都是怪物呢？原来是被传送到另外一个大陆去了。与屋里的怪物对话后就到左边的洞穴里面去，来到洞穴里面后，会有几场战斗，大约多半为物理攻击抵抗能力弱，多使用魔法攻击就能轻松搞定。在洞穴里面的走法非常简单实际上就是只有一条路。

来到洞穴的最深处，就会与看守这里的BOSS 罗姆王进行 战斗，战斗中多使用2人必杀技进行

攻击会很轻松消灭它。

BOSS战结束后，跳进前面的水坑里就来到了一颗离卡家不远的地方，到露卡家去会得到游戏的专用装备哦！我们会游一开始的地方使用时空传送，就回到了时间的尽头处，在这里去左上的柱子处到公元六百年前的中世纪。

Part.10现れた传说的勇者

来到公元六百年先到城堡里面去国王睡觉的地方，到达大厅后在左上方的楼梯一直向上走；与国王对话中知道南方魔界的怪物们开始向他们进攻了，就是因为这个原因自己才生病。

现在被王国的地方（最先在地图上是一个断桥的位置）与穿盔甲的那个队长对话，得知他需要食物（肉），现在就在回城堡中去，在城堡门口往右就是找到厨房中去，得知现在在厨房了，没办法，去城堡，会出现厨房，王宫里面的厨师跑出来给主角们 些食物转头走了。

现在去杀掉魔王，队长会问，在向前走会出现系列的战斗，直到将的尽头处会出现一个骷髅BOSS，没话说，战斗开始。

骷髅头，HP值950。
骷髅臂，HP值800。

这个BOSS主要靠头部和腿部 跟之前见过的第一个BOSS龙形坦克有点相似，上面部分为吸火属性，骷髅臂与火属性而且物理防御非常高，骷髅头在攻击上一般使用单个攻击，而且有一招就是吸取我们的MP值，非常厉害！骷髅臂在攻击上比较难，建议玩家先将骷髅头砍掉，再将下面的部分反掉这样BOSS就报销了。

Part.11タ-タとカエル

干掉骷髅头后，就来到到了南大陆，到カエルカエルの森里面去找到负责给青蛙战士治病的口中得知因为他的剑已经锈坏了，而剑柄已失去了战斗的意志。

怎么办呢！这是一个非常艰巨的任务，为了让青蛙战士重新振作，主角来到村长家听到了传说！传说在デナド山里面，一行人现在就往デナド山进去。在デナド山里面会看见一些怪物在追赶去挖宝的小孩，把他们救下后同时还会一个手举大木桶的怪物进行战斗，此怪不攻击攻击和防御都高外而且包招怪物攻击 非常烦人 建议使用水系魔法可以快速的攻击。路经终于来到山顶 可能为了得到传说的剑就必须和变成两个小孩的怪物战斗。注意对手会经常使用两人组合必杀技，在战斗中多注意恢复HP值和MP值。战斗结束后拿起传说的剑，发现得到的只是制作传说的剑的材料。

现在把剑救下的小孩找回来，就启程到公元1000年的东大陆ボツン村，那里有里面的那位老村长对话，得知要制作传说的剑需要 种石头名叫青石，但是这种石头现在已经非常难找了。来到时间

的尽头处和时间老对头知道在6500万年前可能有这种石头，现在还等什么？

Part.12赤い石めずらし石

到时空之门进至公元6500万年的光柱。时光转眼间到了6500万年前的不忠思议山，主角们从山上掉落下来，一部怪物就一起来到主角一行，消灭两只敌人时则出现，一个生活在6500万年前的原始人类的突然现身，程上左右掉了那些怪物。之后从出口中得知她的名字叫艾拉，现在就跟随着艾拉去她所在村子，艾拉为主角一行举办欢迎宴会 在期间需要



玩家取得，之后艾拉提出只要跟我们的主角克罗斯能够在嘎嘎比赛中打败她，那么就将那个送给克罗斯，

对于这种好事对我们的主角来说当然是再好不过的了，在这里我们要提醒玩家跳舞的时候按键顺序为X-Y-X-Y这样哈 喝酒的时候就要按方块键了 不知不觉主角们逐渐的喝醉了并且睡着了

到了第二天主角克罗斯发现打开时空之门的钥匙被先前的那些怪物给偷走了，先去酋长的家里！实际就是艾拉家了，她告诉克罗斯她知道这些怪物的藏身之处，并且愿意带领他去。

Part.13足迹！追迹！！

现在离开村子往下走定 来到了位于南面的いの森，一路上跟着怪物的脚印走就会来到它们的巢穴里面，通过一些地洞后直走最深处，准备进行BOSS战。

BOSSニズベール HP値 4200，建议先射它使用魔法攻击，之后使用魔法攻击就行，同时要主意自己的HP值和MP值。

战胜BOSS后，这里的怪物头领就会拿将的奇碑石交给了主角一行，现在回到约公元一千年前的巨大大陆的ボッシュの洞与里面的老头对话，就可以做传说之刻了（在这里要等一会，才能将传说之刻制作完成）。

传说之刻到手了现在又去公元六百年青蛙战士的家里面将传说之刻交给他，之后发生剧情，原来青蛙战士之所以变成现在的这个样子是因为大魔王对他使用了魔法，所以他对魔王是很之入骨，现在回到时间的尽头去学魔法（就是之前在要求三圈的那个房间）。

Part.14战え！グランドリオン

之后又去公元六百年在地图的右边就会来到魔王的老窝——魔岩窟，在魔岩窟的门外青蛙战士已想起当年的种种遭遇，想到这些青蛙战士痛苦不已，举着手当年的传说之刻，将魔岩窟一分为二，这时通往魔王殿的通道打开了。

Part.15决战！魔王城！！

进入魔王城里，先往右边走定后，再往左边走就会到大厅中央，会看见一个存档点调查后发生战斗，之后先到左边，一路会进行几场战斗（可以避开），就会开始一场BOSS战。

BOSS 外流血ノソイゾー

兼手HP 3200

刀HP 5200

BOSS战斗对手只要不用刀就比较好打，就是不断的攻击，给自己恢复HP和MP就OK了。

只要BOSS是持刀攻击的话那么就要注意了，建

议使用两人合技技能和主角克罗斯的魔法追加两倍的攻击就能轻松的搞定 打败以后就会得到 把刀，现在去右边进行另外 场BOSS战。

BOSS 竜王マコノ HP 4120

这个BOSS的 般攻击不会对玩家造成威胁，但是要注意的就是他会使用混乱这个技能，一旦玩家中招的话就要使用刀能进行恢复。

打败克罗斯之后，就到大厅的中央调查那个存档点，之后就一直前进就可以了，在路上会出现两种陷阱，包括倒刀、掉落在洞穴里面等等。要告诉玩家的一点这里的魔岩战士非常多，一定不要选择逃跑不然后面的战斗会非常的吃力。在来到这里的我们探索去这些陷阱的ビネガ战斗了，一开始他就会出现自己用冰块来打，所有的攻击对他的效果都不是理想，将旁边的四个机关破坏后ビネガ就会掉下深渊 之后主角一行也会被传送到下面去，一段精美的动画后，与魔王的对决终于开始了

BOSS 魔王 HP 6666这场战斗是非常困难的，魔王会根据玩家的攻击来切换属性，最厉害的一点就是凡魔王使用过的魔法攻击，我们都不使用，如果使用的技能等于给魔王恢复HP，切记切记

在攻击上魔王全部是全体攻击，用能够对他造成一定伤害的招数攻击就可以了，笔者在会决魔王的时候花了大约两个小时，中途挂掉二次。众人终于打败了魔王，正当大家高兴之时地下发出了恐怖

的叫声！

Part.16气がつけば原始

随后就经过巨大的原始吸入进去，当醒来的时候发现自己已在6500万年前的艾拉家里，离开村子在左边找到艾拉从对话中知道原来上次为了得到奇碑石，惹起了那些怪物 为了报怨，他们抓了很多的村民，其中艾拉的家人也被抓走了 现在就去位于地图西南面的上的プレランの巢，一直走到山顶，在中途会有些战斗，实际上这些怪物都可以躲避，除了个别。

Part.17大地のおきて

来到山顶看见艾拉正在召唤プレランの鳥，可

大家愿意去テイラン城吗？答案是肯定，众人一行骑着プレランの鸟来到了テイラン城，在テイラン城里面需要考玩家的耐力了，这里的路比较绕，先走入右边的地图，车房里面会解救被怪物抓走的人，其中就会找到艾拉的家人。

之后就到左边门里面去，这里的陷阱非常多，没有什么难度，就是比较烦人，玩家要多注意！

经过种种陷阱的考验后，就来到了BOSS的所在地了，准备好了吗？战斗马上开始。

BOSS ニズベール

对天气很敏感，使用主角的龙技能攻击会对BOSS造成比较大的伤害，其他的队员就使用主角多多的恢复和助攻。

打败这个BOSS后就继续向前走，在下一个房间里面向上走 打开机关后进去就会发生剧情，在这里要有一些存档，建议都玩家入手，之后再回到最深处就会发生BOSS战。

BOSS アザラとブラックティラノ

这次是两个BOSS在攻击上显示使用什么技能，对方就会使用什么技能，要找到敌人的弱点攻击就可以了。结束后出现剧情，一颗非常大的星球从天上掉落了下来整个世界没有

Part.18魔法のE国 ジール

主角 行入到秘密的E国城堡里面，这里出现了一个时空转换器，进入里面后来到公元9000 万千年，在这个世界里面地下是冰天雪地，上面则是一个漂浮在天空的魔法世界，和现实世界的天空之城非常相似。通过一些转换器来到了天空之城，到达最高处的宫殿里面看到真正的宫殿发现无法打开，先去右边看见这个国家的名字（萨拉）会从这个房间出去，一路跑回城堡还会看见她用地一得带有魔法的项链打开了通往真正的门。

此时主角想起那个公主（萨拉）开门的项链和玛尔身上的是一模一样的，于是就用附身的方法去开，发现玛尔身上的项链根本就没有办法打开王殿，中间旁边的那本书告诉原来公主（萨拉）的项链是接受了魔神的力量。

现在离开王殿门出去，到左边魔神的所在地调查一下，项链就会被魔神的的光芒照射，现在再回到王殿门就会打开门了。来到里面后，女王和公主 萨拉！她们二人是在议论那本书，突然旁边的一位大臣叫起来，认为我们打败他们了，叫人们将我们抓起来，当然在这里会和这个大臣打一场，这场战斗不管是输还是胜利，最后还是都要被抓住。之后就被送到远古时代，而且会天空之城的路也会被封印，这下该怎么办呢？

Part.19とけよ封印 呼べよ嵐

这时出现剧情在公元2300年的地下水道的壁面的一个门上，也看到 个和之前打开宫殿门一模一样的装置，现在在回到时间的尽头去选择另一条两千年前的那路线。

来到从直道到地下水道去， 路经过被一些之后就到了监视者的ドム，前进到最深处就会看见那个在宫殿门外的装置 调查以后打开！进入里面对话结束后，出现剧情。

得到了在游戏中重要的一件物品“时空飞艇”，使用它又回到公元9000 万千年，这个时候去上面的路已经被封了 现在前往位于北面的古代先人的洞穴里面再和中间的人对话后知道魔法王国的那本书对于打败女王和南方的神对话后知道魔法王国的书对于空中飞的飞艇之一。

但是要去飞艇的山就必须从ドクロイ的巢经过，走最下面的入口就可以进入ドクロイ的巢，一直向北走就会与BOSSドクロイ相遇，BOSS战开始。

该BOSS在能力上相对比较弱，建议玩家先使用全体火魔法消灭他的两只手再攻击本体就OK了。

Part.20なげきの山の賢者様

干掉ドクロイ使用之后就来到了なげきの山，这个给玩家的感受就是一个比较难走的地方，需要不断的通过铁链前进才能和BOSS相遇。在途中会有不断的战斗，玩家要小心为妙！

BOSS キガイア HP 9500

两腕HP 2000

由于该BOSS的两腕非常有力，在攻击上先从他的两腕开始消灭，再用全体攻击技能进攻本体，这里要主意是BOSS的两腕有再生能力，两腕再生后重复上面的步骤就可以很快的消灭他了，之后发生剧情得到一把红色的刀。

Part.21天空で待つものは

现在就去ジール m殿，直接从中间的房间进入到尽头就会发生BOSS战。

BOSS ダルン HP 3500

敌人攻击上基本使用全体攻击，每次攻击HP值为200左右，在攻击他的同时也要保障我方的HP值，多多的使用魔法恢复。

Part.22 拉ヴォスの呼び声

经过 帝拉曼，主角一行顺路的灾祸之塔「タクトン」，之后海底神殿出现，在海底神殿里面的怪物主要有三种颜色区分天、火、水，只有用相应属性的魔法攻击才能做到伤害值最大，切记在 神殿里面的机关和道路都非常复杂，在路上会有一些宝箱尽量都拿下来，就一直前进到海里面就会出现剧情，之前在天空之城的海底神殿将主角们抓走的怪物再次会出现并召唤了两个土黄色的怪物，开始战斗。

在战斗开始的时候这两个怪物的攻击都非常地强悍，使用战矛攻击伤害值比较大，我方在进攻的时候多使用火属性和水属性的魔法进行攻击才能达到最大的伤害。

战斗结束后直接向前走出出现魔女，魔女即将启动魔神塔，主角克罗诺将先前的「なげのし」得到的那把

红色的刀插了进去，魔神塔在一瞬间放出 连白光消灭了，之后魔神出现开始挑战BOSS的战斗。

Part.23 星の夢の終わりに

注意最终BOSS共有三个形态，第一个为魔神的外壳HP值为10000 在攻击上主要使用全体混乱、单体物理伤害和末日天灾这个技能，可以说是比较变态。我在进攻上要自选（玩家认为哪种魔法伤害最大就是哪种魔法），注意恢复自己的HP和MP就行了，消灭最终BOSS的外壳以后，在外壳中间的洞进去就可以存档，在直接向前走就会与最终BOSS的第二形态展开搏斗了。

最终BOSS的心 HP值为20000，左手HP值为12000 右手HP为6000。

在打法上注意 当BOSS的双手都在健全的情况下，先攻击双手，之后在攻击中间的主体，如此反复就可以造成成功。

好不容易干掉最终BOSS的心，下面面对的就是最终BOSS的真正主体

最终BOSS的CPU。（在画面的左边）HP为30000，ATTACK（在画面的中间）HP为10000，DEFENSE在画面的右边）HP为2000。

建议先从A/ATTACK开始攻击，因为ATTACK会为其其他部分加HP，然后再攻击DEFENSE为HP值最少，最后才是最终BOSS的CPU。注意多使用魔法攻击自己HP和MP。

将自己的属性全部打开，将经过一般般艰难的战斗，最终BOSS倒在了玩家的脚下，不过这时还没有结束呢 时光又回到了时间的尽头处与中间的石头对话，得知要到下一个光柱里面打开一个机关。现在到光柱处，进入正面的第三个光柱 就会来到一个农家里面在这里会见到下一个发光的東西，调查它一是就回到时间的尽头再次与石头对话进入先前的农家里面时经过三圈的房间，在房间里面共有五个人设其中有一个是游戏制作人的设定，按照从右到左的顺序与第二个对话，本作的一周目结束。

完全游戏通关详细隐藏要素全解析!

本中共有三个隐藏要素分别是 火龙的龙血诅咒、龙之圣域任务和次元龙竞技场。在这里笔者就主要对其中的一个叫龙之圣域这个任务进行讲解。

当玩家在 同一个时候游戏出现时到主角死亡之塔就可以进入这个所有的龙之圣域地图了。

入口在六千五百万年前和公元六百万年的地图中间的时空断面，在进入八千五百万年前的地图会触发剧情，剧情是全部灭亡龙之圣域的怪物之后，在中世纪的地图进入到龙之圣域同样是要先消灭龙之圣域的怪物，就可以接受龙之圣域居民的任务了。

黄金巴库任务

从村民的对话中得知 一个叫黄金之树的地方会有黄金巴库圣域，黄金之树的幼苗在成长中期需要在黄金之沙中培育，同时黄金之沙只在南方的大湿原的森林之中才有。

首先，下方的大湿原找到黄金之沙，然后到北之森的森林处找到树苗，这时再黄金之沙撒到树苗的周围以后，再取公元六百万年的龙之圣域（地图下方是 样的），就可以找到黄金巴库，来到这里后出现剧情 之后黄金巴库就会逃跑，按照路线跑就会再次发现黄金巴库与之战斗胜利后就能得到黄金巴库（战斗无难度，之后在回到六千五百万年前就可以完成任务了。

虹之源石任务

（六千五百万年前）
接到任务后进入位于大湿原东边的绿山，刚进去就会遇到怪物阻挡，一番劝说后无用，只能打开了（在洪灾BOSS的那一乳BOSS会使用魔法攻击，只要加血，难度根本不会。胜利后怪物离开了，一路上去到山顶处就能得到虹之源石了，回村交任务后，任务完成。

源石的秘密任务

（六千五百万年前）
得到虹之源石后到最右边的楼梯桥与怪物对话，知道在绿山（村中间最上方）的两个祭台上都放上虹之源石，就可以得到虹之源石的消息，同时得到任务。先到上方祭坛的 祭台上放源石，来到位于公元600万年的中世纪，到村长处与对话得知要进入祭坛，就必须得到龙之圣域的龙人之心。众人又有再次进入龙之圣域了，在绿山处找到了龙人之心（发光点） 然后就可以进入祭坛了，把事先放在祭台上的源石取下来。现

在又回到六千五百万年前的原始社会 在原始社会的另一个祭台上放上源石，两颗源石就会合成绿宝珠，与怪物对话后，任务完成。然后到绿山的山顶处 把绿宝珠取来取得得虹之源石的龙人吸收日月精华，再到中世纪就可以得到引导的宝珠。

洞窟调查任务

（八千五百万年前，前提是必须得到引导的宝珠才能做这个任务

与下方方的怪物对话，可知引导的宝珠可以照亮大湿原所有的洞窟的黑洞之后，照亮洞窟后会发生战斗，之后知道怪物准备攻击龙之圣域，主角告诉大家后，全村的人都做好了开战的准备，主角得到了魔王的武器，和杂货店的老板对话会拿到物品。现在又回到洞窟去，路杀到地下城，就会发生BOSS战了。

BOSS是一个火攻两个属性的恶龙，BOSS的全体实力并不强，但只要一方死亡，另一方就会在段时间内使用魔法使一方复活，如果不能把段时间把BOSS同时杀死，就会陷入BOSS无限复活的战斗中。最后，龙之星的人们都解放了，当然主角也变成了这些人眼中的英雄。

番人任务

（公元六百年，前提是必须完成黄金巴库任务）
和怪物对话了解到他和朋友最近得到消息，希望主角们能够帮助他。走进绿山就可以看到这个怪物的朋友“达人”在睡觉，众人正想上前劝告，达人”二话不说的走了，大家只能追上去了，但追到半路，却发现最上面的楼梯断了，怎么办？只有会制作一棍子的了。

到大湿原的东北角找到“丈夫”用它作梯爬回村庄的上方，爬上悬崖，把绳梯挂到悬崖的另一边。再返回中世纪就可以继续前进了。

在顶部再次遇到“达人”，由于两次被吵醒，“达人”很不满，于是放开了，“达人”比这难就会杀死主角，和怪物攻击，用棍状攻击的话还会反击并加血，不过加好血的话不算太难打。战败后，“达人”经过众人一番劝告心情好了，然后继续跑到到旁边睡觉了，你的又岔路，回村交任务。

材料任务

（公元六百年，必须完成黄金巴库任务）
和最右边楼梯处的怪物对话后得到任务，回到六

千五百万年前和先前交代黄金巴库任务的怪物对话得到黄金巴库，再到北之森和一个怪物对话就可得到神木了。在回到公元六百年，对话完成任务，然后就可以返回进行修桥任务了。

修桥任务

（公元六百年，必须完成建筑材料和洞窟调查任务）

与之前做材料和任务旁边的怪物对话，知道他的朋友去修桥了，不知道去看很久都没有回来，多半是遇到危险了，希望人家来看，顺便帮忙修桥。先到绿山的山顶上，将“达人”叫醒，之后再进入山洞，在桥上会看见 只怪物快要掉下去了，随后立刻把这只怪物从死亡边缘给拉回来，一番对话后这个怪物觉得自己 个人是帮忙修桥这个重任，现在就去河外叫“达人”帮忙，但修了一下，“达人”突然跑了来，他的肚子饿了，现在就去找“达人”的朋友来吃，之后将食物拿来给“达人”，吃完以后“达人”觉得还是很不错的，于是先是被上来的怪物叫“达人”先工作，而我们主角一行却再次踏上修叫“达人”寻找食物的任务了。

回到六千五百万年前，从村民的口知道大家喜欢吃的东西在北之森，现在在北之森打第一个怪物和位于大湿原东边的怪物后就能得到食物，或者又回到公元六百年将食物拿来给“达人”后，他终于吃饱了，现在就去把梯修好，最后众人回到龙之星，任务也随之完成了。

天神守护塔

正想回去看看看那边有什么东西时，有个怪物慌慌张张的跑来说，才修好的桥的对面出现了一个神秘的塔，于是主角一行五人接受委托长的委托去调查这个神秘的塔。一路杀到塔顶，最后与塔顶的BOSS进行最后一战，BOSS根本不还手，之后就进入房间，就可以看见主角们的雕像，实际上所谓的天神正是我们这些主角们，看来史前的这些怪物都把主角当成敌人了。回村报告后便完成任务了，龙之圣域的任务也全部完成了。

笔者心得

在游戏中 有些人都是以躲避为主的，在游戏中多使用魔法增加HP和MP，装备问题一定要好，最重要的一点就是主角的等级，建议多练级。
□/Masob/COMA机天堂 亦夜夜

BANJO-KAZOOIE Nuts & Bolts

著名游戏品牌“班卓熊”系列新作，在经过Nintendo64主机后本作终于登陆次世代XBOX360主机平台，并且还是以独占的方式推出。游戏的系统一改前作的纯动作游戏，增加了交通工具的制造、改装和组合。在游戏中将出现1600种载具及武器零件，玩家将需要利用它们组合各式载具，从脚踏车到飞行器应有尽有，而且玩家也可以随意将其零件任意组合，组成新奇载具。这些零件就像积木那样，玩家需要找到基本的零件，然后就可以选择自己喜爱的零件添加了，如：螺旋桨、轮子、气球、武器、翅膀、汽油引擎等等。不过这些载具还是遵循实际的物理定律的，也就是说你必须要以一种或更多的推动力量来使载具前进。很多零件需要经过一些特定的条件才能取得，而且游戏中也加入金钱的要素，玩家也可以以疯狂的装载一些暴力配件。如果体验全新感觉的班卓熊，就请跟随我们的攻略走入童话般的游戏吧。

□文/卓采

| 名称/名称 | 班卓熊大冒险3 | 游戏平台 | 发售日期 |
|-------|---------|---------|------|
| 动作 | Rare | 49.99美元 | 无版 |
| DVD | 1A | 725K | 750元 |

充分发挥你的想象力，按照物理规则 灵巧堆积，组装出神奇的交通工具

本作一改前作过关风格，成为了款益智结合竞技类的游戏。游戏中，玩家需要充分发挥想象力，制作组装改造各种形态的交通工具。合理利用这些交通工具完成一个个任务，从而获得拼图板奖励。不断累积拼图板从而开启新的关卡，随着关卡进行，获得新的交通工具和零件，这样就能组



装改造新形态交通工具，从而可以完成更加繁复的任务。如此反复，直到获得全部的关卡任务完成。
共有5大关卡等着你的挑战

游戏中共有5个大的关卡，分别是椰子农场、LOGbox 720、阿利乐园、运动乐园和太空关卡。每个大关都由16个小关组成。完成相应小关后，会遭遇本大关的BOSS。击败BOSS后，城镇内的购物车就会得到升级。

游戏中的奖励多种多样

游戏中存在着能够进入下一个大关的过关球，只要获得足够数量的拼图板，就会启动相应的过关球。将过关球放置在指定的基座上，就会开启新的场景关卡。如果过关球丢失，可以前往山顶的

转降螺旋机关处取得新的机关球。

交通工具是游戏的关键

开启大的关卡后，能量1打开，可以操作进入，通常进入的都是该关卡的第一小关卡，每个能量门顶端都有数字，代表着这个关卡需要该数量的拼图板才能够开启。操作时靠近门的时候会出现该关卡可以获得和已经获得的拼图板、音乐符、TT奖杯以及勋章的数量。

遵循组装规则发挥想象力

本游戏实际就是由各个关卡中的小任务组成的，进入后会发现头上有拼图板的角色，和他们对话就可以开始各种任务。所有的任务都和交通工具有关。任务分为限定交通工具进行的任务和玩家可以自由选择交通工具的任务。任务的种类大致分为赛车竞速类、限定时间收集类、根据要求操作类和战斗类。虽然可能每个任务的要求和种类不同，但是完成的基本方式都差不多。通常都是完成任务

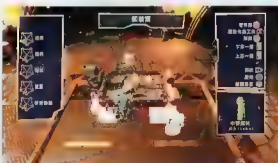
的时间作为成绩的，根据时间的长短，可以获得音乐符、拼图板和TT奖杯的奖励。这里提一下，关于战斗关卡，由于由于操作问题有时候并不适合实际的战斗，可以按Y键下车，直接操作鼠标用手攻击。

零件是任何交通工具的基础

音乐符在游戏中中的作用类似于货币，可以用来购买交通工具设计蓝图、新的交通工具零件和能提高自身提高自身能力，音乐符的基本获得方法就是收集分布在场景和关卡各个角落的各色音乐符。拼图板是保证游戏顺利进行的必要道具，游戏中要不断累积拼图板，然后前往拼图板获取处获得，在将拼图板送到拼图板机器内，收集一定数量的拼图板才能开启新的场景关卡。TT奖杯，作为优秀完成任务的最高奖励，收集4个TT奖杯可以额外获得一个拼图板。

每个零件都有技术指标

交通工具游戏中可以说是实际操作的角色，游戏中就是需要不断的组装和开发新的交通工具，从而保证玩家顺利完成每个任务。交通工具分为陆地空中两大类：汽车、飞机、船。每个工具的基本状态都包括：速度、燃料、弹药、重量、零件数量。这些状态参数都直接影响了交通工具的速度、耐久度、战斗力，并且它们都会互相影响，比如增加零件会加重交通工具，这样车的速度就会降低，此制可以增加引擎提高车的速度，增加燃料能够让车跑得时间更长。



弹药决定了车辆的战斗能力。

灵活操作战胜妨碍的怪物

接下来说说交通工具的建造组装,游戏初期只能有一辆运输车,这也就是能够在决战中使用交通工具。随着游戏的进行,玩家可以获得开发新交通工具的蓝图和改装车子需要的零件。蓝图获得方式有阿红商店直接购买获得,完成一定的任务阿红直接奖励获得。有了蓝图,就可以直接轻松制造一些现成的交通工具,比如赛车、直升飞机、赛艇等等。当然,如果有设计蓝图是不够的,还需要将蓝图实体化的零件拼装起来才行。零件的获得方式,阿红店内购买获得,决战城收集零件箱交易曼波获得以及完成一定任务的奖励。有了蓝图和零件,就需要在曼波工厂,进行实际的制造了,在决战城进入曼波工厂或者战斗关卡中下车直接按B,然后按安装,即可进入制造画面。制造厂分为组装站,使用获得的零件建造和改装交通工具的地方。比赛场,新车诞生当然需要跑跑才知道是否达到了预期的效果。油漆间,给成品涂上颜色上漆。交通工具资料库,用来网路下载交通工具和其他人分享以及存储设计好的交通工具,同时这里还提供供学供初学参考观看。

NPC角色帮你克服难关

组装过程类似于积木,通过LT、RT操作零件上下垂直移动、通过S控制零件的水平位置、通过方向键控制零件自身的角度。按可以选中该零件,按A键不松移动LS可以选中组零件。下面我们来说说下零件,零件分为引擎、座椅、车轮、动力、燃料、搬运装置、弹药、车体、特殊道具、保护装置、武器、配件和海军零件等。驾驶座,如果车子缺少驾驶员,是无法完成拯救任务的。动力也就是引擎了,安装越多速度越快。搬运装置能够让赛车也具有搬运货物的功能。车体主要是强度设计。保护装置减少车体受到撞击的伤害。海军零件主要是让交通工具能够在空中和海上使用的配件。每个零件都有着自己的技术参数,但是基本都分为零件自身特性、零件强度和重量。其中,重量影响车体的整体重量,强度决定了零件抗打击能力,自身特性根据不同的零件不同,比如车轮就是抓地力,引擎就是速度等等。

组装和改造规则详解

关于交通工具的组装和改造,本游戏有一本规则。接下来就结合实际游戏的心得跟大家详细说一下。

1、游戏中如果感觉到交通工具的任何一部分性能不够,就可以增加相同的零件来增强。比如为了提高速度,你可以增加多个相同的引擎部件,但是安装过程中要考虑的速度均衡。如果车身某个部位的力过于高,就会导致行驶过程中不平衡。或者,一味提高速度不考虑车体,就会导致控制困难,无法很好的操控。

2、在组装过程中,如果某个零件没有和其他零件连接,就会出现橙色外框,只要我们将使用其他零件将它和其他已经连接的部件相连,就可以正常使用它了。3、按I键或者RT,可以将待组装的零件放在不同的图层上,也就是竖立平放,这样可以组装出完全

纵向发展的超高的交通工具。按方向键的上下、左、右都可以旋转零件,如果想恢复原来的方向,按佳方向键即可。可以通过控制RS来按安装时的视角,还可以按下RS拉近和放远视角。这对于我们组装过程中,是非常方便的。零件的替换也是非常简单的,只要按住X键,然后按Y可以直接删除选中的零件,如果有直接去掉多个零件,可以按住Y+松。被删除的零件会自动放回零件库。另外,按LB可以直接将零件扔在地上,等到其他的处理完毕,可以按LB拾起来。

4、理论上游戏中可以建造无限高的交通工具,只要零件足够。但是要注意的是,如果建造过高,就会造成重心不稳,这个可以通过加大轮子之间的间距或者增加底盘的重量来提高重心。5、如果零件安装的不是均匀的,例如左右不一样,那么零件安装的这个成品就容易倾斜往一边。所以如果想要增加零件上去,还要注意前后、左右的平衡。

6、游戏中的零件都是按照大小规模来分类的,比如引擎分为A型、中型、大型等等。小型零件组装出来的交通工具会比较轻巧,容易控制,且需要的

动力和燃料零件也是比较少,平常适合在安全竞速类、收集类游戏中使用。但是,轻巧性的交通工具抗打击性就会非常低,体积较大且重量大的机体就相对更坚固,所以如果是战斗型或者有危险

系数的任务,请选择重量型的机体。

7、对于参与速度要求的任务,可以考虑增加引擎、燃料和燃料箱的零件数量,这样可以增加交通工具的速度和战斗力。但是注意了,机身本身的重量也要考虑到。

8、在零件当中,有一类叫做航空配件的,提供的是机翼、螺旋桨等零件。给机体装上机翼,那么就可以升空飞行,而被备螺旋桨就可以让机体浮空,将螺旋桨放置在机体的后部,下面增加加厚圈,就可以让机体在海面上行驶,当然还需要引擎才能够让机体升起和前进,不过要注意,引擎的方向向下,才可以差生升空的效果。如果机体重量比较大,那么就需要增加机翼或者螺旋桨以及引擎的数量,那么重量大的机体要在海面上行驶需要添加更多的浮力圈。螺旋桨在安装过程中,系统会自动选择合理的方向和方式安装,当然我们也可以自己更改方向。

9、每个零件都有自己相应的属性。比如轮子,有抓地力、强度和重量。小型轮子,抓地力强度低但是重量轻,适合使用在机体体积重量较轻的情况下。如果机体很重,那么就要改变更高级的轮子或者增加轮子的数量。

10、机体的参数是重要的参考指标,速度决定了你组装的交通工具能跑多快,引擎零件直接影响速度。不过大重量的引擎需要更多的燃料和零件,否则只会在原地空转无法前进。燃料消耗影响交通工具能够跑多远,不同的引擎部件消耗的燃料也不同,小型的消耗燃料少,大型的消耗燃料多,所以还需要考虑到燃料部件消耗燃料的速度。如果有很多动力零件,那么请配备大量的燃油箱。弹药数量,表明了机体安装了武器零件后,能够发动多少次攻

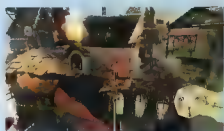


击。不同的武器零件消耗弹药的速度是不同的。如果要使用火力强大的武器,请配备更多的弹药储备。重量参数表明当前成品机体的整体重量,机体越重,加速和速度就越慢,操作起来也非常吃力。不过可以通过增加引擎零件或者减少零件数量来改善性能。零件数量参数,表明了当前机体是由多少零件组成的,这个数量影响了机体的重量。另外,游戏中限定了单个机体的最大可安装零件数为250个。这里旨在告诉大家组装规则,具体的机体形态需要玩家自行发挥想象力去创造,这里就不多作说明了。

游戏攻略心得总揽

关于实际游戏中的一些实际操作经验,如果在游戏过程中,交通工具的零件由于攻击或者撞击脱落,此刻可以根据提示按LB直接吸回去恢复原状。而对于脱落的老旧零件,可以操作熊下,按住LT拾起这些零件,再按X键重新安装即可。在实际游戏中,下车状态可以随时按B抽取交通工具,然后按start进入更换交通工具或者进入曼波工厂改造当前机体。游戏中会经常使用车子承载一些收集道具,力量依然是对道具按住B,然后将道具移到车子上,但是注意一定要等到物体明显有落下状态才松T,否则会自动脱落。另外,游戏中拾取道具前,可以通过LB或者RB切换拾取目标。

游戏中,在决战城有着很多NPC,除了前面提到的跟改造机师有关的角色外。还有以下比较重要的NPC。白吉健身房 游戏中除了提高交通工具的



1 游戏上手指南,通过不断完成任务推进主剧情,最终也会收集,简单和平。

性能,熊本身也可以通过白吉健身房提高奔跑速度、强度和耐力。奔跑速度是完成一些任务需要的,强度可以让熊耐得住树桩的物品,耐力指数游戏中的体现不太明显。

克劳迪,可以查看至今的游戏成绩,包括在关卡中获得拼图数量、奖杯数量等等。另外,还可以查看和别人进行比赛的战绩总览。

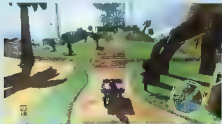
包打耳,是重要的收集情报的角色,除了能给熊一些道具的操作提醒,告知熊其他NPC所在位置外,还能花钱购买隐藏机关的相关情报。

城堡之主,和他们对话有很多小游戏,全部通关后,会获得丰厚的奖品。

游戏通过不断完成任务推进剧情，最终击败巫婆，换来和平!!

游戏开始后，一连串让人觉得很“有意思”的关卡后，班尼熊一行来到了决战城。剧情后，首先会对玩家进行一些简单操作的指导，包括按Y键可直接上车、RT加速、L键刹车、S键控制行驶的方向、RS转换视角。如果车子不幸翻倒了，可以用RB直接翻身，然后是本作的核心元素——魔法扳手，按住RT可以召唤并拿起任何道具物品。在过关场景，可以按B键超车，进入决战场景。只要按照系统提示操作即可。在决战城的广场，会被告知音乐符号的作用以及过关卡的概念，同时我们还会知道地面上金黄色的圆圈代表了传送点，传送点分布在世界的各个区域，如果能够找到另外一个传送点，并且激活它，就可以在2个传送点之间快速移动了。

剧情后，按照系统提示完成操作，然后拾取附近的2个音乐符号，系统提示要到达山顶去游戏创造



↑本图是游戏关卡中的画面，左下方表明了车子的整体性能，右下方是“小地图”。

主，上车从左侧，沿着道路，盘山开到山顶，和游戏造物主对话，得到提示，需要收集拼图才能获得的过关球，初期系统会自动送出1个过关球，接下来走到过关球旁，按住RT不松拾取过关球，然后将机关球放入购物车内，然后从绿色坡道直冲而下，接着将球放置在提示的基座上，机关开启，第一关椰子农场的大门打开。得到提示，每个大门都代表这新的关卡，大门上面的数字代表需要的拼图数量。收集一定的拼图，才能够开启新的关卡。剧情后，进入椰子农场开始游戏。

刚进入就遇到了可伦哥，下车按X和他对话，剧情后，开始第一个任务游戏，任务内容就是操作车沿着道路前进，来到提示声处，考察成绩主要是看花费时间的长短，如果时间过长没有拿到拼图，就再来一遍。到了后，任务结束。原来椰子没着火，下车和提示人物对话，就这样第一任务完成，获得拼图奖品，接着返回决战城，根据提示

到中央广场扳手机关处，按X后，在根据提示旋转LS，拼图飞走，然后按住RT，拾取拼图放到中央的机关处，椰子农场第二关卡大门打开。同时获得新的交通工具蓝图。

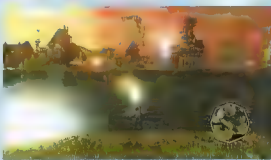
接着进入椰子村第二关的门，也就是门上画有数字2的门。进入后开到山顶，和头上有拼图的角色对话，开始椰子农场第二游戏关卡的任务。定时炸弹！规定时间内将炸弹送到目标地点，开始后，LT拾取炸弹放到车上，然后Y上车，沿着提示方向前进，依然是对时间的考验。到达后过关，获得1块拼图。接下来，可以返回决战城，也可以继续在这里作其他的拼图相关的关卡。本版的第二个拼图任务，赛车比赛，可以考虑改造一下车，增加引擎的数量，提高速度。比赛为2人竞速赛，3局2胜，胜利即可。第一个任务，规定时间内，将3个着火石头放入车内，运送到小河流旁，再将石头扔进水里，需要能运输且速度稳定的车辆。

返回决战城，依然是通过扳手机关旋转扳手获得新的拼图，将拼图放入中间的机关内，出现提示开启过关球，仍然是返回山顶，将机关球运到基座，开启LOGBOX720第一关和第一头。LOGBOX720第一关，任务一，解救被头困住的工程师，需要使用有乘客座位的车型才可以，这里可以想办法多添加乘客，规定时间内将3个工程师都送到目标地点，注意最后一个在高空，需要沿着道路向上走。任务二，使用带有搬运功能的車子，将天线送到建筑物高处，直冲管道路上方进行了。

接着返回决战城，在第二个拼图取得点取出2个拼图，送到中央的机关处，提示开启新的过关球，取得过关球后，借助箱子爬上建筑物顶端，将球送到基座上。然后游泳前往阿邦乐园第一关。任务一，拯救被困在水里的人，会有怪物来不断袭击眼睛，所以需要具有攻击或者防御的车。可以使用前面获得坦克车蓝图，攻守兼备，其实最直接的方法，下车用扳手攻击。任务二，限定时间内的



赛车，选择有马力的赛车座，根据系统说明，要看进绿色圈色；同时知道再下2个圈子是橙色，其实是红色，这样方便选择路线。任务二，不要沿路啊，限定车辆，准送冰块到目的地，注意速度不要过快，沿



↑此图是决战城的场景画面，当完成任务后，并不代表已经获得拼图，还需要到旋转扳手处取出拼图。

着环形道路向上推到顶就好了。

游戏整体逻辑就是不断的完成各个大关卡的任务，收集拼图，然后交给中央的拼图接收器，通过积累不断开启新的关卡。各种谜题的完成方式基本相同，完全都是借助不同的交通工具来完成，后面挑选一些常见关卡的解决方法，其余关卡请大家按照上面的规则，选得正确的车型完成即可。

典型关卡过关参考

椰子农场 第4关

贴身保镖，保护跑步中的目标人，可以选择具有战斗力的车子，也可以下车直接攻击来犯怪物。保证目标人尽量少的受到伤害。

采收椰子，开车到椰子园收集一定数量的椰子送回村子内，同时注意消灭出现的怪物。不要贪多，一共跑2趟，每趟5-6个就可以胜利获得拼图。狡猾的巫婆，赛车比赛，建议选选择赛车型机车。注意赛道会走一些隐藏的捷径，第一次可以注意观察下，另外不要被她的水弹打中。

飞行训练，驾驶飞机，按照提示飞行，然后再钻过规定的圈，操作比较简单，LS控制机头的上升或者下降，RT加速。

阿邦乐园 第2关

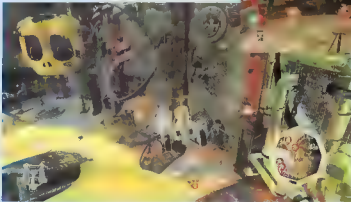
裁判是食蚁兽在场景中，走到大红按钮上，然后将足球踢到对面的球门，可以使用带有阿邦铁拳的轻型车型。

帮白吉打工，将提示的目标物体放入高处的垃圾口内，需要一辆载数量大的并且能升空的交通工具，带有运输功能的直升飞机非常合适。

LOGBOX720 第3关

浮力圈竞速赛和女巫进行环境竞速，可以自选交通工具，虽然任务说是操作车在陆地上开车，但实际上可以使用飞机。胜利后获得浮力圈，从此购物车可以在水上滑行了。

BOSS战说明，每个大关卡最后都会遭遇相应的BOSS，直到击败最终BOSS女巫，作战方法都基本相同，利用设计制造的车、飞机或者船，加载火力猛烈的武器攻击BOSS，直到胜利即可。战斗完全依靠的是设计出来的机体强弱，打法方面没有什么过多的难点。





金猪被列表

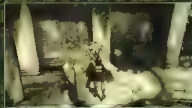
| 名称 | 点数 | 内容 |
|--------------------------------|----|---|
| Pommes Collector | 10 | Took part in the L.O.G. badge collecting challenge at the start of the game in Spiral Mountain and completed the O.G. badge collecting challenge. |
| Open Nuts | 10 | Place the Nutty Acres Game Globe on its plinth in Showdown Town将位于乐园的过火球放置在城市内的基座上 |
| Next, Next, Gen | 10 | Place the LOGBOX 720 Game Globe on its plinth in Showdown Town将LOGBOX 720的过火球放置在城市内的基座上 |
| History Lesson | 15 | Place the Banjoand Game Globe on its plinth in Showdown Town将跟邦乐的过火球放置在城市内的基座上 |
| Let the Games Begin | 15 | Place the Jiggossium Game Globe on its plinth in Showdown Town将足球乐园的过火球放置在城市内的基座上 |
| Super Banjo Universe | 20 | Place the Terrarium of Terror Game Globe on its plinth in Showdown Town将Terrarium of Terror的过火球放置在基座上 |
| My First Bank | 10 | Bank your first Jiggys in Showdown Town将第一块拼图放入拼图银行(城市中央的机器)的时候 |
| Little Banker | 20 | Bank 10 Jiggies in Showdown Town收集10个拼图并放入拼图收集机器 |
| Big Banker | 30 | Bank 30 Jiggies in Showdown Town收集30个拼图并放入拼图收集机器 |
| Shower of Gold | 40 | Bank 60 Jiggies in Showdown Town收集60个拼图并放入拼图收集机器 |
| Jugglonaire! | 50 | Bank 131 Jiggies in Showdown Town收集131个拼图并放入拼图收集机器 |
| Pimped up | 20 | Complete the Showdown Town Trolley with Parts won from Grunty battles获得全部与亨文妮~胜利得到的零件 |
| Witch Hunt | 50 | Defeat Grunty at the end of the game游戏最后击败亨文妮 |
| My First Trophy | 10 | Earn a TT Trophy from any challenge in any challenge任务中获得1块TT勋章 |
| Few Trophy Pts | 20 | Earn 10 TT Trophies from any challenge在任意挑战任务中获得10块TT勋章 |
| More Trophy Pts | 30 | Earn 30 TT Trophies from any challenge在任意挑战任务中获得30块TT勋章 |
| A Lot of Trophy Pts | 40 | Earn 60 TT Trophies from any challenge在任意挑战任务中获得60块TT勋章 |
| Be Cretful | 15 | Find and return two crates to Mumbo's Motors找到并归还物曼曼2个零件箱 |
| Be a part Buyout | 15 | Buy a blueprint from Mumbo's Showdown Town在城中购买1张设计蓝图 |
| Road Rage | 15 | Train Banjo once in the Showdown Town gym在城中健身房训练一次 |
| Start to Free the Showdown Six | 15 | Free and re-house a Mungo in Showdown Town在城中释放一位Mungo |
| Vigilante | 15 | Lock up a Mungo in Showdown Town在城中锁一位Mungo |
| Big Bang | 20 | Complete a mine on the Bongo card at King Jungs's Palace在King Jungs王的城堡完成1到Bongo卡 |
| Stop n' Swap | 0 | Return a Stop'n Swap crate to Mumbo's Motors归还曼曼1个交换皮条箱 |
| BBQ Beef | 20 | Put Nutty Acres they like their steak well done in Grunty's kitchen能够成功烹饪牛排 |
| Massive Damage | 20 | Aim at the 10 legs for massive damage瞄准10条腿的大型怪物 |
| Test Your Strength | 20 | Ride up show the whole of Banjoand how strong you are骑上邦乐，向整个邦乐岛证明你有多强壮 |
| Great Ba's of Fire | 20 | Take a heavy ba around the Jiggossium and get a burning sensation体验Jiggossium场景的沉重的球 |
| Hit male Combo | 20 | More like a three hit combo in the Terrarium of Terror in Terrarium of Terror造成3次以上的连续攻击 |
| Floater in the Pipe | 20 | Exclaim "That's not going to help the Test-a-Track plumbing in管道中漂荡" |
| Burn the Witch | 20 | Showdown Town witch hunt在城中调查女巫伤害 |
| Head for Heights | 20 | Find the best view in Showdown Town在城中找到最好的视觉点 |
| Fuzz Off | 20 | Pop good the wassail舞会狂欢 |
| Speedy of the Colossus | 25 | Build a vehicle with 200 books or more and go over a set speed使用200以上的零件建造车子并且让它超过一定的速度 |
| Vinco's Victory | 25 | Travel a vehicle over a set speed驾驶车子速度超过一定距离 |
| Loose Change | 20 | Collect all the Showdown Town loose change收集城市内的全部散落的硬币 |
| Arcade Pymmer | 20 | Finish all levels of Klungo's Arcade game完成全部Klungo的游戏 |
| Sunday League | 20 | Play n and complete a marathon multi player game 参与并完成1个多人游戏比赛 |
| Premier League! | 40 | Play n and complete a marathon multi player game 参与并完成1个多人游戏比赛 |
| What's That Smell? | 10 | Play an Xbox LIVE multiplayer game against a Banjo team member, or somebody who has a ready done so with a B&B&LVE多人游戏比赛，对抗1个班尼队成员或者已经进行过该操作的人 |
| Bit of Blue | 10 | Share a blueprint with another player or friend over Xbox LIVE or save 20 blueprints into Xbox LIVE和其他人分享1张蓝图或者保存20张蓝图 |
| Paparazz | 10 | Take a photo and upload it to Xbox LIVE or take five photos将照片上传到Xbox LIVE或者将5张照片 |
| Caught on Camera | 10 | Send a video replay to a friend over Xbox LIVE or save five replays将1段视频回放通过Xbox LIVE发送给朋友，或者将5段视频回放 |
| Put in Your Wagon | 10 | Send any part of your vehicle in Mumbo's Motors在曼曼和邦乐自己的车子换颜色 |
| High Five! All Around | 10 | Be on the winning team in a ranked team game在1个有排名的组队比赛获得胜利 |
| High Five! All Around | 20 | Win a ranked solo game with a custom vehicle使用自己设计的车获得1次个人比赛排名 |
| Too Easy | 10 | Win a ranked solo race by reversing over the finish line在终点线反转获得排名胜利 |
| Too Easy Too | 20 | Win a ranked solo race by running or swimming over the finish line在终点线跑或游泳获得排名胜利 |
| Arg Ya, Trophy Thomas | 40 | Win 20 Xbox LIVE ranked multiplayer games in any mode在Xbox LIVE任何模式比赛中获得20次排名 |

古墓最新作!解谜流程攻略始动!

接着前进,当绳子在刺钩底落下,从右侧道路前进,迎面遭遇3只老虎。使用枪钩可轻松消灭。全部后,继续前进,抓住绳的木柱一整套攀爬机关。因为此处为恐怖的地方需要连续谨慎地爬上平台后,前进途中干掉3只老虎,若跨进进障碍物内部,没固定久,被刺钩要连续爬木柱就跨进去了,不过眨眼就消失于无踪。向前走一段路后,出现无法直接通过的障碍,一步步地通过障碍,在障碍利用对撞反弹跳往木柱。然后朝反向一路跳取钩撞板机关,最后走横梯到外面,眼前出现巨大的石像,发生剧情。

接下来要到对面的大铁那里,升降机关为被卡住了无法使用。走右侧道路,然后下侧站到外面,抓拿外墙边铁链落到悬崖下,拾取地上的铁钩,接着走到其中的一个石柱旁,提示出现Y键,将铁钩插入,这样就可以爬上去。经过攀爬和跳跃,干掉乌鸦,来到平台。趁除乌鸦升降台的铁钩,然后,返回到悬崖,从旁边的空当下降向另一侧,利用铁钩套吊环需要到平台,然后用漂亮的撞墙反弹,到达平台。用铁钩拉掉卡住升降机的第2个铁钩,然后返回升降台,发动开关,别以为安全了……突然升降台安全失败,这里要按X退出绳子套住吊环,利用绳子落到悬崖下,再走几步,断绝掉出,开枪安全。

接着走左侧的小门一前一后走到底,使用铁钩从地面的洞穴下去,在通往铁链门的道路中间位置的左侧有可攀爬的墙块,一路跳跃攀上,来到第一个露天空间,这里有大量的蜘蛛,同时地形复杂,需要不断利用铁钩和跳跃,来到一根石柱的上面对铁钩套吊环的位置,用铁钩套住铁钩,然后返回到平台,在越过石柱时跳到平台上,调置1个机关,接着继续前进,右侧跳到对面,然后一路前进,会发现第2个机关,调查后,正下方的铁链门打开,利用绳子套住机关,然后下降进入小门,右转



右后,利用铁钩套住铁钩,无需用铁钩从侧面的墙壁爬行跳跃到平台,然后再利用铁钩3连续到对面,接着使用铁钩到下面的门走出建筑物,干掉蜘蛛的1只老虎,爬平台继续向上,在2个墙壁表面的地方使用连发的反弹跳,接着从平台另一面下云,继续前进,一路上需要跳跃,高难度通常的技巧,注意观察周围的环境,最终来到一处建筑无法爬,面前依然是机关重重,前面地面的无头铁钩过不去,左侧墙壁可以攀爬,然后落到铁钩上,在爬到对面的墙壁,最后连续3次连续到达顶端,继续前进来到外面,干掉2只蜘蛛,跳跃到小的铁钩台上,大铁钩上的一个手臂落下,沿着走靠近铁钩旁,将刚才获得的机关放入,接着返回升降台,跳到另一个升降台上,手臂机关归位,启动了一条光路。

接着利用升降台附近的吊钩,返回到场景中

根据提示按X套住不知道什么环,按A,再按Y+LS向上推,爬到上面的平台。这里有个一着就知道是另一个机关的头像,沿着走走到石像的后面,抬头就会看到可以攀爬的铁杆,连续跳跃到最后一根。

触达大像的手掌机关,然后直接落下,鸟嘴边的绳子移到第二个升上去的小平台底下,注意有时间限制,所以该避免将绳子连到升降台旁,接着再掉到降下的平台旁调查安置机关,在另一侧无机关,然后返回悬崖下地面,推动2个黑子石像,让2个黑子分别

放置在2道光控轨道上,机关打开,出现路面的短道。

继续前进,推动铁钩,将地面横梯靠上,沿着边缘按A慢慢落下,在最后的边缘处,按B落下的瞬间按A放出绳子套住对面的吊钩,落地后,靠近面前有国图得墙壁,发生剧情,接着按Y,完成右推动LS,开启大门,走到中间平台发生剧情,则触后,从墙壁光滑的平台边缘一点点点下,接着攀爬短道,向右转到底,接着爬上顶端,然后对准旁边的吊环使用铁钩落到对面的小平台,接着按Y触发,推动机关,推倒无法推动的程度,再利用铁钩垂直中间,向左走到底到另一个平台,继续转动到底,触发机关,返回中间顶部,然后利用道路从门走出发生剧情,剧情后开始奔跑,然后利用铁钩跳到铁钩,然后利用攀爬铁钩到上面的铁杆,拉到底,潜水,走水路离开返回,本章结束。

- Chapter.3 -

剧情后,继续冒险。前进中从铁架子右侧攀爬,连续到石上高处的平台继续前进,正面遇到无法通过的的大门和机关,从左侧走,在走廊中会发现石头,前面一机关,将2个石头扔到铁链门外面,然后将石头放到大厅中间的升降石板上,接着从左到右走到里面的大厅,这个平台中间柱上的4个开关,使得火光在窗户上的投影像个在祈祷的天使形状,完成后,在推动旁边的铁杆,正上方的门打开,然后攀爬机关石像的柱子到顶,正对前面打开的门,使用铁钩落到对门进入大门。

进入后一路前进,发生剧情,连续2只死亡老虎连续消灭它们,首先爬上旁边的平台,用铁钩攻击它们直到它们倒地,再用铁钩清除铁钩,推动有蓝色图案的石柱到黑石柱旁,然后借助石柱边缘爬上断裂石柱顶,然后跳跃到空中的石头顶端,最后跳到侧面的高处的入口。继续前进,再杀黑老虎机关,进入出发发生剧情。接下来就到游戏刚开始的塔楼了,按照同样的方法,来到大厅发生剧情后,继续前进,来到石柱顶端,再爬到石上,然后到2楼走到底,然后爬上支柱,然后沿着玻璃上的白色轨道,向上站在玻璃面,再跳到玻璃门的另一侧,发生剧情,出现了如鬼魅般的苏拉像位长像的女人,原来她就是能量炸弹的制造者本章结束。

- Chapter.4 -

来到后部就是车前进,下车后走到石柱旁回到建筑物内,利用铁钩启动机关打开开门,然后获得机关道具,然后返回继续驾驶摩托车。

走到半开的门内,下楼梯进入发生剧情。接下来将刚才获得的机关道具放置在推动的栏杆上,首先推动栏杆,使得中间的黑色砖块推向正前方,会触到手臂机关一下,然后再到后面推动绳起的支柱,推动大面的使得中间和小面脱离,然后转动小面的黑色砖块向正前方,同样感到手臂机关,最后再将最外面的黑色砖块推到正前方,3条一脱,触达机关,完成后,离开出门,驾驶摩托从右侧小路继续前进,途中要借助树木飞越悬崖,一直开到摩托无法通过的台阶处,下车进入,干掉2个枪手和2只黑豹,拾取旁边的铁杆,送到铁梯上面的最右侧的有一根石柱前,将铁钩插入,接着站在铁梯上,向上抓住石柱顶端,接着是利用铁钩和支柱的一系列动作跳铁杆,落地进入建筑物内,再利用铁钩到高处,最后使用铁钩使用铁钩落到另一端的底下,接着继续前进,利用铁钩套住对面的铁钩,然后落下,在铁钩套住上中间的柱子上面,将石柱推下地面出现大洞,本章结束,取得平台。



导演/小沛 策划/风林/小沛 编剧/全体 演员/全体 制作/电击/波瀾 摄影/咕噜 艺术指导/风林 视觉特效/咕噜 助理导演/莱团 伙食/达人 客串/全体

助理导演
莱团

导演
小沛

客串
雷勇达人

2009年
电击收藏全新改变
尽在次期
等你一起狂High!

电击收藏!!!
GAME DVD

2008年，电击收藏有不少惊喜，例如将商家情报
化，增加大量字幕信息，在光盘中附送电子攻略
手册，在接下来的新一年，我们仍将保持让你作
家的创造力，更加丰富的电击收藏即将于12月
到来，请交出你的光荣，尽情享受新乐趣。

精彩节目即将到来!



历代主角齐聚一堂 全新对战再现经典之作

游戏充分利用了体感操作,不过特定设定这对于本作来说还是“比较”新的。玩家如果没有配置经典手柄或是NGC手柄的话,建议在OPTIONS菜单中把COMBAT子菜单中把双摇杆的操作类型设置为“B”,如此可以稍微减轻操作上的体力消耗。而本文的攻略也会以双摇杆手柄的“B”类型按键为默认操作。

游戏的模式简介

| | |
|-------|---|
| STORY | 故事模式。剧情-选人物-选关卡-MONSTER CARD。1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-100-101-102-103-104-105-106-107-108-109-110-111-112-113-114-115-116-117-118-119-120-121-122-123-124-125-126-127-128-129-130-131-132-133-134-135-136-137-138-139-140-141-142-143-144-145-146-147-148-149-150-151-152-153-154-155-156-157-158-159-160-161-162-163-164-165-166-167-168-169-170-171-172-173-174-175-176-177-178-179-180-181-182-183-184-185-186-187-188-189-190-191-192-193-194-195-196-197-198-199-200-201-202-203-204-205-206-207-208-209-210-211-212-213-214-215-216-217-218-219-220-221-222-223-224-225-226-227-228-229-230-231-232-233-234-235-236-237-238-239-240-241-242-243-244-245-246-247-248-249-250-251-252-253-254-255-256-257-258-259-260-261-262-263-264-265-266-267-268-269-270-271-272-273-274-275-276-277-278-279-280-281-282-283-284-285-286-287-288-289-290-291-292-293-294-295-296-297-298-299-300-301-302-303-304-305-306-307-308-309-310-311-312-313-314-315-316-317-318-319-320-321-322-323-324-325-326-327-328-329-330-331-332-333-334-335-336-337-338-339-340-341-342-343-344-345-346-347-348-349-350-351-352-353-354-355-356-357-358-359-360-361-362-363-364-365-366-367-368-369-370-371-372-373-374-375-376-377-378-379-380-381-382-383-384-385-386-387-388-389-390-391-392-393-394-395-396-397-398-399-400-401-402-403-404-405-406-407-408-409-410-411-412-413-414-415-416-417-418-419-420-421-422-423-424-425-426-427-428-429-430-431-432-433-434-435-436-437-438-439-440-441-442-443-444-445-446-447-448-449-450-451-452-453-454-455-456-457-458-459-460-461-462-463-464-465-466-467-468-469-470-471-472-473-474-475-476-477-478-479-480-481-482-483-484-485-486-487-488-489-490-491-492-493-494-495-496-497-498-499-500-501-502-503-504-505-506-507-508-509-510-511-512-513-514-515-516-517-518-519-520-521-522-523-524-525-526-527-528-529-530-531-532-533-534-535-536-537-538-539-540-541-542-543-544-545-546-547-548-549-550-551-552-553-554-555-556-557-558-559-560-561-562-563-564-565-566-567-568-569-570-571-572-573-574-575-576-577-578-579-580-581-582-583-584-585-586-587-588-589-590-591-592-593-594-595-596-597-598-599-600-601-602-603-604-605-606-607-608-609-610-611-612-613-614-615-616-617-618-619-620-621-622-623-624-625-626-627-628-629-630-631-632-633-634-635-636-637-638-639-640-641-642-643-644-645-646-647-648-649-650-651-652-653-654-655-656-657-658-659-660-661-662-663-664-665-666-667-668-669-670-671-672-673-674-675-676-677-678-679-680-681-682-683-684-685-686-687-688-689-690-691-692-693-694-695-696-697-698-699-700-701-702-703-704-705-706-707-708-709-710-711-712-713-714-715-716-717-718-719-720-721-722-723-724-725-726-727-728-729-730-731-732-733-734-735-736-737-738-739-740-741-742-743-744-745-746-747-748-749-750-751-752-753-754-755-756-757-758-759-760-761-762-763-764-765-766-767-768-769-770-771-772-773-774-775-776-777-778-779-780-781-782-783-784-785-786-787-788-789-790-791-792-793-794-795-796-797-798-799-800-801-802-803-804-805-806-807-808-809-810-811-812-813-814-815-816-817-818-819-820-821-822-823-824-825-826-827-828-829-830-831-832-833-834-835-836-837-838-839-840-841-842-843-844-845-846-847-848-849-850-851-852-853-854-855-856-857-858-859-860-861-862-863-864-865-866-867-868-869-870-871-872-873-874-875-876-877-878-879-880-881-882-883-884-885-886-887-888-889-890-891-892-893-894-895-896-897-898-899-900-901-902-903-904-905-906-907-908-909-910-911-912-913-914-915-916-917-918-919-920-921-922-923-924-925-926-927-928-929-930-931-932-933-934-935-936-937-938-939-940-941-942-943-944-945-946-947-948-949-950-951-952-953-954-955-956-957-958-959-960-961-962-963-964-965-966-967-968-969-970-971-972-973-974-975-976-977-978-979-980-981-982-983-984-985-986-987-988-989-990-991-992-993-994-995-996-997-998-999-1000-1001-1002-1003-1004-1005-1006-1007-1008-1009-1010-1011-1012-1013-1014-1015-1016-1017-1018-1019-1020-1021-1022-1023-1024-1025-1026-1027-1028-1029-1030-1031-1032-1033-1034-1035-1036-1037-1038-1039-1040-1041-1042-1043-1044-1045-1046-1047-1048-1049-1050-1051-1052-1053-1054-1055-1056-1057-1058-1059-1060-1061-1062-1063-1064-1065-1066-1067-1068-1069-1070-1071-1072-1073-1074-1075-1076-1077-1078-1079-1080-1081-1082-1083-1084-1085-1086-1087-1088-1089-1090-1091-1092-1093-1094-1095-1096-1097-1098-1099-1100-1101-1102-1103-1104-1105-1106-1107-1108-1109-1110-1111-1112-1113-1114-1115-1116-1117-1118-1119-1120-1121-1122-1123-1124-1125-1126-1127-1128-1129-1130-1131-1132-1133-1134-1135-1136-1137-1138-1139-1140-1141-1142-1143-1144-1145-1146-1147-1148-1149-1150-1151-1152-1153-1154-1155-1156-1157-1158-1159-1160-1161-1162-1163-1164-1165-1166-1167-1168-1169-1170-1171-1172-1173-1174-1175-1176-1177-1178-1179-1180-1181-1182-1183-1184-1185-1186-1187-1188-1189-1190-1191-1192-1193-1194-1195-1196-1197-1198-1199-1200-1201-1202-1203-1204-1205-1206-1207-1208-1209-1210-1211-1212-1213-1214-1215-1216-1217-1218-1219-1220-1221-1222-1223-1224-1225-1226-1227-1228-1229-1230-1231-1232-1233-1234-1235-1236-1237-1238-1239-1240-1241-1242-1243-1244-1245-1246-1247-1248-1249-1250-1251-1252-1253-1254-1255-1256-1257-1258-1259-1260-1261-1262-1263-1264-1265-1266-1267-1268-1269-1270-1271-1272-1273-1274-1275-1276-1277-1278-1279-1280-1281-1282-1283-1284-1285-1286-1287-1288-1289-1290-1291-1292-1293-1294-1295-1296-1297-1298-1299-1300-1301-1302-1303-1304-1305-1306-1307-1308-1309-1310-1311-1312-1313-1314-1315-1316-1317-1318-1319-1320-1321-1322-1323-1324-1325-1326-1327-1328-1329-1330-1331-1332-1333-1334-1335-1336-1337-1338-1339-1340-1341-1342-1343-1344-1345-1346-1347-1348-1349-1350-1351-1352-1353-1354-1355-1356-1357-1358-1359-1360-1361-1362-1363-1364-1365-1366-1367-1368-1369-1370-1371-1372-1373-1374-1375-1376-1377-1378-1379-1380-1381-1382-1383-1384-1385-1386-1387-1388-1389-1390-1391-1392-1393-1394-1395-1396-1397-1398-1399-1400-1401-1402-1403-1404-1405-1406-1407-1408-1409-1410-1411-1412-1413-1414-1415-1416-1417-1418-1419-1420-1421-1422-1423-1424-1425-1426-1427-1428-1429-1430-1431-1432-1433-1434-1435-1436-1437-1438-1439-1440-1441-1442-1443-1444-1445-1446-1447-1448-1449-1450-1451-1452-1453-1454-1455-1456-1457-1458-1459-1460-1461-1462-1463-1464-1465-1466-1467-1468-1469-1470-1471-1472-1473-1474-1475-1476-1477-1478-1479-1480-1481-1482-1483-1484-1485-1486-1487-1488-1489-1490-1491-1492-1493-1494-1495-1496-1497-1498-1499-1500-1501-1502-1503-1504-1505-1506-1507-1508-1509-1510-1511-1512-1513-1514-1515-1516-1517-1518-1519-1520-1521-1522-1523-1524-1525-1526-1527-1528-1529-1530-1531-1532-1533-1534-1535-1536-1537-1538-1539-1540-1541-1542-1543-1544-1545-1546-1547-1548-1549-1550-1551-1552-1553-1554-1555-1556-1557-1558-1559-1560-1561-1562-1563-1564-1565-1566-1567-1568-1569-1570-1571-1572-1573-1574-1575-1576-1577-1578-1579-1580-1581-1582-1583-1584-1585-1586-1587-1588-1589-1590-1591-1592-1593-1594-1595-1596-1597-1598-1599-1600-1601-1602-1603-1604-1605-1606-1607-1608-1609-1610-1611-1612-1613-1614-1615-1616-1617-1618-1619-1620-1621-1622-1623-1624-1625-1626-1627-1628-1629-1630-1631-1632-1633-1634-1635-1636-1637-1638-1639-1640-1641-1642-1643-1644-1645-1646-1647-1648-1649-1650-1651-1652-1653-1654-1655-1656-1657-1658-1659-1660-1661-1662-1663-1664-1665-1666-1667-1668-1669-1670-1671-1672-1673-1674-1675-1676-1677-1678-1679-1680-1681-1682-1683-1684-1685-1686-1687-1688-1689-1690-1691-1692-1693-1694-1695-1696-1697-1698-1699-1700-1701-1702-1703-1704-1705-1706-1707-1708-1709-1710-1711-1712-1713-1714-1715-1716-1717-1718-1719-1720-1721-1722-1723-1724-1725-1726-1727-1728-1729-1730-1731-1732-1733-1734-1735-1736-1737-1738-1739-1740-1741-1742-1743-1744-1745-1746-1747-1748-1749-1750-1751-1752-1753-1754-1755-1756-1757-1758-1759-1760-1761-1762-1763-1764-1765-1766-1767-1768-1769-1770-1771-1772-1773-1774-1775-1776-1777-1778-1779-1780-1781-1782-1783-1784-1785-1786-1787-1788-1789-1790-1791-1792-1793-1794-1795-1796-1797-1798-1799-1800-1801-1802-1803-1804-1805-1806-1807-1808-1809-1810-1811-1812-1813-1814-1815-1816-1817-1818-1819-1820-1821-1822-1823-1824-1825-1826-1827-1828-1829-1830-1831-1832-1833-1834-1835-1836-1837-1838-1839-1840-1841-1842-1843-1844-1845-1846-1847-1848-1849-1850-1851-1852-1853-1854-1855-1856-1857-1858-1859-1860-1861-1862-1863-1864-1865-1866-1867-1868-1869-1870-1871-1872-1873-1874-1875-1876-1877-1878-1879-1880-1881-1882-1883-1884-1885-1886-1887-1888-1889-1890-1891-1892-1893-1894-1895-1896-1897-1898-1899-1900-1901-1902-1903-1904-1905-1906-1907-1908-1909-1910-1911-1912-1913-1914-1915-1916-1917-1918-1919-1920-1921-1922-1923-1924-1925-1926-1927-1928-1929-1930-1931-1932-1933-1934-1935-1936-1937-1938-1939-1940-1941-1942-1943-1944-1945-1946-1947-1948-1949-1950-1951-1952-1953-1954-1955-1956-1957-1958-1959-1960-1961-1962-1963-1964-1965-1966-1967-1968-1969-1970-1971-1972-1973-1974-1975-1976-1977-1978-1979-1980-1981-1982-1983-1984-1985-1986-1987-1988-1989-1990-1991-1992-1993-1994-1995-1996-1997-1998-1999-2000-2001-2002-2003-2004-2005-2006-2007-2008-2009-2010-2011-2012-2013-2014-2015-2016-2017-2018-2019-2020-2021-2022-2023-2024-2025-2026-2027-2028-2029-2030-2031-2032-2033-2034-2035-2036-2037-2038-2039-2040-2041-2042-2043-2044-2045-2046-2047-2048-2049-2050-2051-2052-2053-2054-2055-2056-2057-2058-2059-2060-2061-2062-2063-2064-2065-2066-2067-2068-2069-2070-2071-2072-2073-2074-2075-2076-2077-2078-2079-2080-2081-2082-2083-2084-2085-2086-2087-2088-2089-2090-2091-2092-2093-2094-2095-2096-2097-2098-2099-2100-2101-2102-2103-2104-2105-2106-2107-2108-2109-2110-2111-2112-2113-2114-2115-2116-2117-2118-2119-2120-2121-2122-2123-2124-2125-2126-2127-2128-2129-2130-2131-2132-2133-2134-2135-2136-2137-2138-2139-2140-2141-2142-2143-2144-2145-2146-2147-2148-2149-2150-2151-2152-2153-2154-2155-2156-2157-2158-2159-2160-2161-2162-2163-2164-2165-2166-2167-2168-2169-2170-2171-2172-2173-2174-2175-2176-2177-2178-2179-2180-2181-2182-2183-2184-2185-2186-2187-2188-2189-2190-2191-2192-2193-2194-2195-2196-2197-2198-2199-2200-2201-2202-2203-2204-2205-2206-2207-2208-2209-2210-2211-2212-2213-2214-2215-2216-2217-2218-2219-2220-2221-2222-2223-2224-2225-2226-2227-2228-2229-2230-2231-2232-2233-2234-2235-2236-2237-2238-2239-2240-2241-2242-2243-2244-2245-2246-2247-2248-2249-2250-2251-2252-2253-2254-2255-2256-2257-2258-2259-2260-2261-2262-2263-2264-2265-2266-2267-2268-2269-2270-2271-2272-2273-2274-2275-2276-2277-2278-2279-2280-2281-2282-2283-2284-2285-2286-2287-2288-2289-2290-2291-2292-2293-2294-2295-2296-2297-2298-2299-2300-2301-2302-2303-2304-2305-2306-2307-2308-2309-2310-2311-2312-2313-2314-2315-2316-2317-2318-2319-2320-2321-2322-2323-2324-2325-2326-2327-2328-2329-2330-2331-2332-2333-2334-2335-2336-2337-2338-2339-2340-2341-2342-2343-2344-2345-2346-2347-2348-2349-2350-2351-2352-2353-2354-2355-2356-2357-2358-2359-2360-2361-2362-2363-2364-2365-2366-2367-2368-2369-2370-2371-2372-2373-2374-2375-2376-2377-2378-2379-2380-2381-2382-2383-2384-2385-2386-2387-2388-2389-2390-2391-2392-2393-2394-2395-2396-2397-2398-2399-2400-2401-2402-2403-2404-2405-2406-2407-2408-2409-2410-2411-2412-2413-2414-2415-2416-2417-2418-2419-2420-2421-2422-2423-2424-2425-2426-2427-2428-2429-2430-2431-2432-2433-2434-2435-2436-2437-2438-2439-2440-2441-2442-2443-2444-2445-2446-2447-2448-2449-2450-2451-2452-2453-2454-2455-2456-2457-2458-2459-2460-2461-2462-2463-2464-2465-2466-2467-2468-2469-2470-2471-2472-2473-2474-2475-2476-2477-2478-2479-2480-2481-2482-2483-2484-2485-2486-2487-2488-2489-2490-2491-2492-2493-2494-2495-2496-2497-2498-2499-2500-2501-2502-2503-2504-2505-2506-2507-2508-2509-2510-2511-2512-2513-2514-2515-2516-2517-2518-2519-2520-2521-2522-2523-2524-2525-2526-2527-2528-2529-2530-2531-2532-2533-2534-2535-2536-2537-2538-2539-2540-2541-2542-2543-2544-2545-2546-2547-2548-2549-2550-2551-2552-2553-2554-2555-2556-2557-2558-2559-2560-2561-2562-2563-2564-2565-2566-2567-2568-2569-2570-2571-2572-2573-2574-2575-2576-2577-2578-2579-2580-2581-2582-2583-2584-2585-2586-2587-2588-2589-2590-2591-2592-2593-2594-2595-2596-2597-2598-2599-2600-2601-2602-2603-2604-2605-2606-2607-2608-2609-2610-2611-2612-2613-2614-2615-2616-2617-2618-2619-2620-2621-2622-2623-2624-2625-2626-2627-2628-2629-2630-2631-2632-2633-2634-2635-2636-2637-2638-2639-2640-2641-2642-2643-2644-2645-26 |
|-------|---|

历代恶魔城角色齐登场 使用自身擅长的武器对战



SIMON

作为主角的SIMON在本作表现感觉中规中矩，不论攻击判定或是技能性能都只能算是普通水准，但其属性性能均强，要算是他的最大优点。不过SIMON的缺点也是比较明显的，没有发达特殊攻击招式，而且没有比较迅速的普通攻击，在与敌人保持一定距离时总会感觉有些别扭，倒是尽量靠近敌人街道猛打的战斗风格更适合这个角色。

推荐副武器：CROSS, STOPWATCH
推荐连接技：左招杆+B+B2+A+B2>副武器STOPWATCH>必杀技

连续技说明：普通的三道击结束后，特殊攻击需要看准时机发动，如果发动太早可能打不中对手。特殊攻击之后的单发B键算是特殊攻击的延伸技，角色会向前跳起，之后在空中发动你爱时，落地后再发动必杀技就可以命中还没有解除暂停状态的对手了，副武器可以替换成2级的CROSS，落地后同样可以连续必杀技，不过十字架的发动时机相对要求要高一些。

ALUCARD

作为国内玩家最熟悉的恶魔城主角，ALUCARD少年时便背负了大家的期待，不但其人物造型更有原作韵味，就连身手也失去了原作中的潇洒和敏捷，虽然相对“月下”让人有些残念，但其在本作中的实际表现确实还算不错。攻击范围大而且精准，地面发动的特殊攻击不但威力好，敏捷性能而且可以连续发动，用来连续敌人，取消特殊攻击的收招硬直算是不错的选择。另外，ALUCARD在普通攻击下“Z+A”虽然不能将炮台打出，但却可以提升自身的攻击力，这个实用的技能虽然成长后以大幅提升自己的攻击力，但可惜发动过程太过漫长。

推荐副武器：CROSS, STOPWATCH
推荐连接技1：B4+A+B2>副武器CROSS *2>必杀技
连续技说明：十分简单容易掌握的连续技，普通攻击的第四下角色会自动跳起，此时在空中发动特殊攻击并连续使用两次十字架，落地后可以连续必杀技了，唯一的缺点是想要2级CROSS才能顺利完成连击。
推荐连接技2：左招杆+B+B2>A+B>副武器CROSS>左招杆+B+B2>A+B>副武器CROSS>必杀技
连续技说明：相对上一连技来说对环境的要求要高些，不过如果时机配合得好可以连续发动，不过只要1级CROSS就可以连续必杀技，冲刺攻击的第二下可以让敌人和我方同时浮空，此时第一时间发动特殊攻击可以命中对手，再次浮空后仍然第一时间发动特殊攻击可以命中对手，此时由于距离离敌人很近的十字架一按一回可以取致命命中敌人，而在这过程中玩家可以必杀技连续投入其中了。

MARIA

该人字像是“月下”中的MARIA，不过其形象……MARIA的普通攻击动作虽然动作迅速，但判定很小，与敌人相距很近的时候反而十分容易打空，相对的该人物的几种特殊攻击都很强，不但攻击力高，而且攻击范围大，只是将使用几种特殊攻击可以轻松面对大部分敌人了，MARIA的必杀技更会发生很僵，很容易被敌人躲过进行反击，所以通常建议使用，另外本人物在各种攻击动作中会随机掉出道具（雷），虽然无伤大雅但却避免落下对手反击的隐患，不过连招MARIA掉出的概率不是很高……
推荐副武器：GALE FORCE, CROSS
推荐连接技：B+B3>A+B>A+B
连续技说明：十分简单的连续技，攻击力不算高但却很实用，第一个特殊攻击做我同时浮空后，第二个特殊攻击由推荐使用雷力特殊攻击大海啸。

CORNELL

CORNELL的智力特殊攻击是进入无敌状态，此状态下的角色攻击技能优化，攻击力最强，而且防御能力一绝，随便再三下攻击就能打破敌人的防御，不过可惜的是无时间限制与自己的能量成长成正比，无时间限制的能量就会徐徐下降，待能量清空后便会恢复普通状态，最要命的是恢复普通状态的时候角色还会出现明显的硬直，可谓大大的不利，尽管如此，无时间限制还是值得一用的，毕竟高风险高回报，如果玩家发觉正常，一次无时间限制解决对手也不是什么难事，如果能配合暂停停止时间，更是如虎添翼，人物的整体战术也是围绕无时间这一思路展开的，普通状态下就多利用各种机会积累能量，待时机一到就用无时间状态反补，不过人物的普通状态相比要累得多，玩家必须好好熟悉才行。

推荐副武器：STOPWATCH, JAGGED EARTH
推荐连接技1：普通状态下左招杆+B+B2>A+B+B4
推荐连接技2：普通状态下B+B2>副武器JOLY WATER>必杀技

连续技说明：第一套连续技虽然伤害较少，但却是非常稳定的连续技，简单且实用，十分致命命中对手可以积累1/3的能量，可以有效配合上二的无时间战术，第二套则是必杀技，发动同样简单。

TREVOR

相当豪爽的一名角色，不论是外表气质还是招式表现，都给人十分硬朗的感觉，TREVOR的招式都很豪爽，不论普通攻击还是特殊攻击特点都是十分攻击力高，而他的招式性能相对SIMON来说也强化不少，至少弥补了SIMON没有突进技能的缺点。

推荐副武器：CROSS, HOLY WATER
推荐连接技1：普通攻击>左招杆+A+B
连续技说明：简单实用的连续技，两种普通攻击由成立，虽然没有什么技术含量，但在战斗中十分有效。
推荐连接技2：B+B2>副武器HOLY WATER>必杀技
连续技说明：同样是十分简单的连续技，两段普通攻击，最后只要第一时间丢出圣水，之后就能接上必杀技，典型的取巧攻击值操作，不过由于两段普通攻击的反应时间较长，玩家还需要多练习才行。

CARMILLA

CARMILLA的大部分攻击范围很小，但是在攻击判定宽些，配合招杆的普通攻击具有很强的突进性，而且安全系数高，一中不立刻逃跑也来的及，而普通攻击由10次攻击，要算是让玩家确认命中，方便接取其他攻击，被时攻击也十分急骤，虽然无法后接招，但能有效的迷惑对手，相对来也本角色几个特殊攻击显得有些薄弱，地面攻击的第一段虽然具有回避效果，但实战中作用并不大，倒是空中的特殊攻击，敌人到连续技后作用十分重要。
推荐副武器：STOPWATCH, POISONOUS BLOW
推荐连接技1：左招杆+B+B2>A+B>副武器STOPWATCH>必杀技
推荐连接技2：B+B3>副武器B+B3>A+B>副武器STOPWATCH>必杀技
连续技说明：这两套连续技的概念相似只不过经过调整不同，起始条件有特点，玩家可以在战斗中灵活运用，第二套连续技的4段攻击角色会向前跳，但玩家必须两次跳才能再次发出第三道（空中二段跳），另外上述两套连续技的触发发动时机都是在CARMILLA特殊攻击落地后并发动弹跳的瞬间发动的，如果玩家没有怀表副武器，也可以替换成攻击，虽然之后无法再连续必杀技，但同样可以对对手施加不少压力。

SYPHA

SYPHA也是一位偏重魔法攻击的角色。其本身的物理攻击一般。速度和反应稍慢。不过特殊攻击方面就非常丰富了。各种属性的魔法威力和范围都不错。不过攻击距离就稍微短了点。所以放在使用这名角色时。还是要多注意自己与对手之间的距离。多用自己的大范围和高范围魔法来压制对手。尽量不要给对手用出大远距招。另外SYPHA的必杀技攻击范围同样很宽。玩家多留意吧。

推荐武器：CROSS GALE FORCE

推荐连续技：1.左摇杆+B+Z>A+B+Z>则必杀技

推荐连续技：2.左摇杆+B+Z>副武器GALE FORCE蓄力攻击>必杀技
技能说明：第一套连续技中的特殊攻击为火焰魔法攻击。如果之后的招式为三连发十字架的话还可以继续追加攻击。第二套必杀技需要蓄满蓄力副武器后。之后只要蓄满攻击对手时连续发动副武器力量就可以连续必杀了。十分容易操作的连续技。

GOLEM

本角色体型庞大。攻防兼备。虽然几下攻击就可以打破对手的防御。不过相应的。本角色的移动能力和攻击速度就慢的太多了。GOLEM的各种攻击都很简单。值得招数全。如何成功命中敌人是玩家的重要课题。另外GOLEM的必杀技有威力巨大的。可以破掉对手的攻击必杀技。GOLEM的攻击速度很慢。玩家只要看他方向便可以一直滚动。但移动速度却并非无攻击性。虽然使使效果不会让滚动停止。但那样做会被对手无伤击破。以本方角色来尽量压制对手。尽量不要让对手逃出自己的攻击范围。只有这样才会有更多机会获得胜利。

推荐武器：STOPWATCH

推荐连续技：B+Z>左摇杆+A+B

技能说明：本连续技不但攻击力高。而且对方如果全副盔甲的话必定会被破坏。如果恰巧对方破防。玩家再使用武器进行追击就可以重创敌人。副武器若是用定时炸弹。那更是屡试不爽了。

ERIC

角色的武器为矛。但由于攻击多属刺击。所以攻击范围也并不是很理想。而且相对其他角色来说其攻击速度和频率都较低。ERIC的特殊攻击也多以物理攻击为主。不过威力特殊攻击的飞弹相当强大。而且具有锁定效果。玩家可以多多使用。必杀技方面与大多数角色相同。发动较缓慢但判定较宽。总体来讲属于比较平均的角色。近战战况皆利。远距离时多利用飞行道具来制敌。近战时发动自己所长攻击以图擅长的优势即可。

推荐武器：HOLY WATER CROSS

推荐连续技：1.B+Z>副武器HOLY WATER+Z

推荐连续技：2.左摇杆+B+Z>副武器STOPWATCH蓄力攻击>必杀技

技能说明：第一套连续技属于简单实用的普通连续技。无任何难度。第二套连续技的副武器部分。使用停表时的话也没有什么难度。若是换成十字架的话则需要注意一下两次的十字架攻击的节奏。否则必杀技会落空。

GRANT

游戏中唯一的一名角色。他的攻击物理攻击效果基本等同副武器DAGGER。远距离可以非常有效的牵制对手。而近距离时速度攻击也有很快的攻击。可惜的基本角色没有攻击力超强的连续技。虽然必杀技比较容易连续。但实战中难度会不小。所以玩家在使用这名角色时。应尽量与对手保持距离进行牵制。偶尔靠一下发动必杀技牵制是很理想的。

推荐武器：HOLY WATER

推荐连续技：B+Z+A+B>A+B>副武器HOLY WATER>必杀技

技能说明：十分容易连续的连续技。攻击力也十分可观。第二下特殊攻击将敌人浮空能第一时间使用圣水攻击并连续必杀技即可成功。如果没有能量发动必杀。替换成其他攻击技能也可。

SHANOA

NOS版“刻印”的女主角。可以使用原作中的各种刻印发动攻击。人物的最大特点是攻守平衡。近战皆利。普通攻

击默认为射箭。虽然距离不是很远但却基本能够达到牵制目的。而在远程配合的普通攻击周速度快速度广。可以有效发动远距离攻击。虽然必杀技发动速度慢并且判定小。但总算还能牵制到连续技中。也算值的一用。另外本角色的回避动作是原作中的快速移动。需要注意的是虽然快速移动没有距离限制但并非无敌。对手的随便什么攻击都会命中角色。

推荐武器：GALE FORCE

推荐连续技：左摇杆+B+Z>左摇杆+A+B>蓄力副武器GALE FORCE>必杀技

技能说明：需要注意的是蓄力需要提高蓄力。操作起来可能有差别。若是把副武器换成其他种类。虽然应该无法连续必杀。但即可以更换其他的攻击技巧。

AEON

拥有控制时间能力的角色。能平均的会随着时间的流逝而依次发出。绿。金三种颜色的气息。玩家在每种颜色的时段发动蓄力特殊攻击的效果各不相同。在其金色的状态发动蓄力攻击是可以直接延后5秒左右。可谓逆天技。不过相应的技能发动速度很慢。而且攻击范围有限。玩家还是需要小心对手来避免入人打。AEON的其他普通攻击比较强。但攻击速度却非常慢。另外。他的回避动作只是多次效果。可以攻击对手的必杀技。所以玩家也可以利用这一点。在对手使用必杀技时。AEON的回避动作可以以无伤躲避了。必杀技虽然很强但没有无敌效果。只要在可以无伤躲入敌人进行打击。配合定时技能绝对可以让对手抓狂。

推荐武器：STOPWATCH GALE FORCE

推荐连续技：左摇杆+B+Z>蓄力副武器GALE FORCE>

蓄力A+B>必杀技

技能说明：普通技将对手浮空的同时。放出蓄力背向后顺势开始蓄力A键（需要提前蓄力副武器）。之后就可以发动定时了（需要提前把武器换成金色）。再之后玩家随意发挥即可。玩家如果没有把武器蓄满至金色。也可以在蓄力背向攻击的同时追加别的攻击。另外本连接在当务攻击后同样适用。

DEATH

传说中的死神。特殊性的飞行道具牵制效果很好。蓄力特殊攻击比其他人的蓄力要更长时间更长。但攻击效果不俗。不但有自动牵制效果。而且还可以将敌人打出一定时间的眩晕。甚至之后可以连续必杀。但死神的技能数量相对来说要少得多。不但攻击力不强。而且招式单一。造成敌人的死亡不但不是敌人。性情。甚至实力也有负“恶鬼缠身”的意味。

推荐武器：STOPWATCH POISONOUS BLOW

推荐连续技：左摇杆+B+Z>副武器STOPWATCH>必杀技

技能说明：简单实用的连续技。如果玩家没有能量或是定时结束。可以考虑在普通技后接其他的副武器或是技能。这里推荐用毒来牵制对手使用。

DRACULA

对于这名角色ROSS。想必玩家已经非常熟悉他的强大。其本身的多种特殊技能大家也应该都很了解。他的攻击牵制性很强。几乎没什么连续技技巧。移动速度也不慢。但攻击方式却都有独到之处。不但可以很好的牵制对手。还可以以攻守一体的牵制牵制对手。甚至只要用特殊技能就可以打破敌人的牵制。DRACULA的牵制比较特殊。虽然可以被连续牵制中。但绝不牵制。如果其牵制效果的攻击命中敌人会自动闪避。所以玩家在与之同名角色交手时还应注意。另外。DRACULA的回避动作是浮空中。在空中时攻击力会发生一些变化。如果玩家能掌握好。不过只要用特殊技DRACULA的能量是不会消耗。所以以电报牵制。

推荐武器：POISONOUS BLOW STOPWATCH

推荐连续技：B+Z>副武器STOPWATCH>必杀技

技能说明：普通攻击的第二下按键可以让以电报牵制。连续地牵制。命中后根据发动定时即可连续必杀了。本连续技的实用性并不高。玩家在实战中则应利用能牵制浮空牵制对手。不过玩家在对付时如果利用DRACULA必杀小心因为他的无伤而让敌人打打。



变身索尼克,利用强大连击技能拯救世界



索尼克足迹将跨越全世界

左上角从A到F,依次是目前有几条命、环的数量、目前太阳能量的等级以及拥有的数量、目前月亮能量的等级以及拥有的数量、中间代表目标地点。

SONIC UNLEASH

| | | | | |
|--|-------------|------|-------------|-----|
| | 本区语言 索尼克·狂怒 | | 2006年11月16日 | |
| | ACT | SEGA | 49.99美元 | 主机 |
| | DVD | 1人 | 729K | 全年龄 |

本作为索尼克系列的最新作,基本上横跨了所有平台,但是从表现力和内容的厚度程度来说,次世代版都是最出色的。游戏在承接系列作品的游戏风格的同时,还增加了的丰富的新要素,包括时间观念、索尼的变身、培养要素等等。可以看出,SEGA在不断努力探索索尼克的新出路。从此世代的表来看,本作还算比较成功,画面靓丽清新,利用次世代的机能,大幅度提升了奔跑游戏中的速度感和冲击感。



□文/www.goingamer.com kp/faith

临场感十足的极限速度与 传统打斗爽快感的完美结合

system 世界现庞大,场景鲜亮,速度感历代极限!

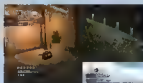
游戏的系统采用剧情和动作关卡相结合的推进方式。游戏分为白天和黑夜2种场景模式。游戏的主要目的,就是不断前往各个关卡板缺的城市消灭怪物,恢复原状,所以以上主线游戏下分为白天关卡和晚上关卡2种。只有2个关卡都完成了,才能与该城市的BOSS作战,恢复该区域,另外,游戏中还设定了除了主线

相关的奖励关卡。玩家可以在不干扰主线的前提下,随意挑战。游戏中,主线关卡通常采用ACT1表示,其他奖励支线模式采用AQ2、ACT3表示,还有在特定城市中的角色对话,可以接受一些小任务,达成任务会获得各种奖励。



身手矫健突破重重机关 力大无穷技能华丽

另外,游戏中还有一个重要的概念,太阳勋章和月亮勋章。这些勋章作为一和可收集的道具分布在包括城镇场景、关卡场景、战斗场景在内的所有场景的角落。每收集15个勋章,该系的勋章等级就会提升1,这样才能够进入到相应等级的战斗关卡,继续主线任务。换句话说,收集这些勋章是保证游戏顺利进行的必要条件。如果一次过关没有收集完全,可以反复进行相同关卡游戏。



挑战速度的极限,
风驰电掣般的爽快

本作的战斗系统可能和历代遇害的索尼克不同。在传统奔跑的动作模式下,增加了白天和夜晚时间观念。白天模式下,索尼克的过关模式,和系列相同。不断加速冲刺,不断躲避敌人的攻击。当处于晚上的时候,索尼克会进行变身,成为力大无穷。善于战斗的索尼克。该模式下,索尼克通过击败怪物获得经验,然后提升2种能力。也就是说,本作的另一个新特点,就是增加了经验培养的元素。无论是哪种模式,获得的经验,都可以随意给任意形态的索尼克增加能力。并且,不同形态的能力方向完全不同。索尼克变身可以增强的能力包括:速度、能量环等。通过提升能力,加强索尼克奔跑的速度、加速冲刺的时间、夜间变身的索尼克,可以增强的能力包括:力量连击、释放能量、防御等。通过提升这些能力,加强索尼克攻击力、防御耐久度、潜走时间以及习得新的连击技能。



085

取周围的水瓶扔向他 然后等它略读了攻击后,最后使用QTE按键结束它 需要消灭3次,胜利后 发生剧情。

RoofTop Run Day Act1

剧情后 返回宿舍和博士对话 然后到关卡场景 从万能机关处翻墙过去 然后通过机关向上获得早期跳板 这样可以在墙上反弹跳了,出来利用反弹跳 进入RoofTop Run 太阳关卡。本关白天漆黑,中后期还是有些难度的,尤其是后期 大量机器人配合空中攻击,需要中后期机器人攻击空中的飞行器。注意Ring枪击爆 本关终点获得新的钥匙。

Dragon Road Day Act1

然后前往Chun-Nan 通过右边的最高处获得飞艇 进入向对面飞 可进入Dragon Road Day Act1,前期没什么难度 中期需要掌握好几个转盘的时机跟距离 同时小心绕动的陷阱。在水里奔跑的时候要尽量掌握重心能撞 阳射使用频率 否则很容易就耗光,另外经过3次转盘机关后 会出现发射激光的飞行器躲避躲避他的范围激光 左右躲避激光线,另外注意屏幕右下角提示 还有就是他会冲过来直接攻击 注意和炮台开距离 狂莽一个会到底本关结束。

对战BOSS Egg Devil Ray

接下来需要去前往首都点战场景,无法进入的红色BOSS关卡 侧面视角 BOSS会放出移动激光线在角落躲避 主视角BOSS会放出密集子弹 不用很冲可以轻松地躲开 等放出第二个手臂的时候 在躲避子弹的同时全力冲撞BOSS,如果看到手臂回来了 要小心了 对方要发出范围激光 左右平台可躲过去,如此反复过去。

接下来的游戏的推进方式都是相同的 不断提升难度等级进入新的关卡 然后过 关和博士对话 确定下一个目的地。这里不多说说明,只是罗列下跟主线相关的关卡及过法心得。另外 每个关卡都可在ACT2, ACT3的类似类似关卡 大家有兴趣可以尝试下。

Nolaska Cool Edge: Night Act1

游戏开始后 一路前进 全怪物 使用一段跳跃过冰坎。接着全白天出现的怪物 机关全可以使用 然后从左侧爬上高处 然后二段跳往对面走到终点取宝石 放入机关台内 上方的门打开。全怪物 躲过电锯机关 摧毁出现的支柱向上。接着消灭所有的怪物 然后抓墙旁边的入侵者 用剪刀剪开,用冰水门坎,推动开关进入,然后一路跳跃前进,在冰水门坎 首先推动开关,再转身躲过门坎的开关打开。进入后开始转动到后面,然后跳跃向前进,然后根据提示攻击灰色的大冰块形成冰桥,沿冰桥通过 接下来仍然需要借助冰坎形成掉台上的冰坎,前进中需要抓墙旁边的冰坎跳跃过去,最后干掉全部的怪物 本关结束。

接着进入旁边的BOSS传送点 从Dark Moray 类似冰坎的形象,BOSS会平台侧面伸出狼头攻击另外召唤冰坎攻击 比较有效的方法是,等他转头攻击结束后 会出提示休息状态,此刻,在台上 攻击后圈的冰坎 然后抓取冰坎,扔出冰冻BOSS 然后直接攻击本体头部绿色光点处 不过不要贪多 BOSS会使用头旋转攻击,战败BOSS后,前往首都战剧情,剧情后来到达Shamar,在Shamar造关场景获得新的鞋子。然后跳跃落地进入Shamar Day Act1。

Shamar Day Act1

游戏开始主系统出现的方向提示 及时改变方向,接下来没有太多的危险点 就是在游戏阶段 会遇到蜘蛛的石柱 小心跳跃。

Shamar Night Act1

本关是类似阿拉伯风格的关卡 一路前进下掉怪物。然后 接着抓墙边缘 翻身跳跃上2楼,一路前进,然后从右 面落下,干掉全部的怪物。随后前进 推动箱子 踩着箱子从山崖的右上方爬上,干掉全部怪物,本关结束。这一关完全没有什么新内容,大家根据前面的文章过法通过就行了。

接下来进入Shamar的BOSS战,本关的BOSS打法比较奇特 需要推动其周围的箱子 到达近处的平台上,首先直接攻击它 等它落在地上不同的时候开始推动箱子,通过红色的横放箱子到正面平台上 然后会有雷电劈下来 BOSS遭受伤害 将4格全部推入后 在攻击几下即可,战斗期间 注意躲避BOSS直接攻击和召唤的雷雪 看地图上的圆圈路线可以躲避雷雪,另外 BOSS会有传送必杀不要慌忙,中间会有提示QTE按键 只要按正确就可以破解,胜利后发生剧情。

Adabat day Act1

本关是海上关卡 难度相对比前略高 一开始需要去抓漂浮的斧头 按地图躲避,上岸后 跳跃过数个平台 一连串跳跃后 A, A, A, B, X QTE入场,接着连3个飞行器进入 躲藏他们的激光和火焰攻击,接下来连续水上漂 注意多跑几圈 否则很容易就能量冲射。然后快速连续按空格 跳跃过几个平台 飞行器进入再次出现 不过攻击方式没有变化,成功躲避后 继续水上漂 注意侧面的柱子,上岸后 一关出现的机器人在2次从后面出现,还是相同的躲避方法 接着过水 遇到平台机关,跳跃踩过下3次机关 然后是QTE B, A, Y,继续前进 来到瀑布处 这里需要去撞瀑布的水柱,接下来 经过一段跳跃冲刺后 最后关尾需要消灭飞行器才能过关 然后一连串的空中撞击前进。

Adabat Night Act1

游戏开始后,全怪物 借助怪物物不断跳跃前进 落地攻击全出现的怪物,然后上木桥,干掉3只红怪,然后接着要支撑撑到对面,继续前进 全怪物后,水面出现平台 借助平台跳跃前进 然后不再进入利用拉杆弹到对面前进。接着后 连续按A举起重物,干掉巨型怪物。躲过水边的平台 出现平台 平台平台到达对面,然后躲避A的横滚不断向前 到最后平台才开 瀑布中伸出可抓的横板,借助横板跳跃横板前进,落下后,全怪物前进 前进中 需要拾取宝石放置到角落的机关处 然后继续前进的支架上高处的平台,推动开关开门 进入后消灭巨型怪物,这个场景共有4个机关 分别位于周围的台子上,需要按照顺序踩踩 首先踩穿前图案的 接着踩穿4个图案的 然后踩花骨朵图案的 最后踩花骨朵图案的机关随后瀑布布上,进入后本关结束。

Empire City Day Act1

本关主要是在大楼间冲刺奔跑 前进主意及时跳跃 后期后再次出现追击的飞行器机器人 尽可能躲过和它们拉开距离 跳跃躲避激光。接下来进入游戏 又出现3个飞行器机器人 和前面的攻击方式完全一样,游戏后没什么太大难度。

Empire City Night Act1

全怪物后 利用柱子攀爬向前,基本上还是对跳跃 攀爬的操作练习 没什么太多新意,不断消灭怪物前进 然后走平衡木到对面 再两次跳跃到平台上 然后翻身跳跃到会上下移动的垂直支柱上 接着平移到底 登上平台全怪物后 仍然是

不断的攀爬跳跃和走平衡木。在中期干掉 只大怪物后 拾取宝石放置到平衡木的机关处内 打开门进入,继续前进 再有一个2级激光线 需要推动激光另一面的箱子压住开关 在角落发现开关,按掉激光 然后推动箱子到机关上,门打开进入 推动开关 对面大楼壁出现可攀爬的支架 然后借助支架攀爬继续前进,落地后 再次出现巨型怪物 干掉后进入金色门内 本关结束。

Eggmanland

一开始用冲撞干掉所有的机器人 然后一路狂奔 落地后攻击时 而沙漏 改变成观察索尼克状态,推动开关进入,消灭全部的机器人 然后继续攀爬前进,推动开关 升降台落下 上后全天气机器人 然后推动右侧开关 启动高空起重机车的机关 抓住其中的一个吊钩 随着冲撞到达近处的平台 看好降落地点 干掉所有的机器人 激光清除控制 用地图上的开关,然后跳跃到激光的升降台上 然后变成索尼克原型,借助喷射前进 然后利用风墙向上走,注意躲避机关陷阱。提前前进 乘坐火箭车快速冲车 车子变坏后,使用QTE按键提示后进入,然后变成索尼克 小心冲过平衡木 全怪物,推动开关到 个场景,此处的视角有些让人不适,小心前进。走平衡木后然后跳跃过墙,小心烟火机关 然后快速连续跳跃前进 这里要控制不要失去平衡,接下来干掉全部的机器人 推动开关到外面后 变成索尼克原型 按下来进中则机关,注意躲避索尼克头部的柱子会弹开 滚动的风车可以冲过去 然后在角落躲避,继续前进中 接下来需要注意的黄色平台会消失 所以要快速跑跳 途中冲上索尼克激光光柱 QTE落下状态注意躲避激光陷阱 落下后 走到底 会索尼克原型推动开关,进入后 通过跳跃和手臂弹不断前进 落下后敌人侧面的特绿色墙壁 推动开关,接下来会遇到在空中飞的怪物 这里需要先去机关处,然后攻击,全怪物,机关出现,推动开关 对面对的门口去,然后后 一段直落直行 着陆后稍微喘口气 眼前的聚会会全怪物 所以对应时间要非常正常吧 接下来继续前进 连续在房间内消灭巨怪物 本关结束。

Egg Dragon Boss

初期主要意图躲避BOSS的机关攻击 近身可使用防弹防御BOSS的直接攻击,战斗过程中 BOSS会召唤机器人,基本打法很简单,全力攻击机体下放的绿色闪光处,攻击到闪光 左右会,会出现提示QTE 索尼克使用BOSS2个手臂 BOSS使用铁链攻击 则中间冲下 后面BOSS的攻击更复杂,但是基本都是老套路 注意跑动和使用防御可以轻松地躲开,最后精彩的QTE将邪恶王扔进本关结束。

最终BOSS战Dark Gaia

一开始和BOSS有一段距离 由于逐步接近阶段 这个阶段是无法攻击到BOSS的,只能躲避,注意躲避步数 躲BOSS的攻击,接近后 是完全的QTE按键操作 然后处于僵持阶段 索尼克现身出来,开始搏斗,直到尽头出现QTE提示 一定要按空格 按BOSS造成重创,然后继续操作机器人开始躲避攻击并不断躲避 然后继续索尼克再次操作 如此反复,所幸该阶段的难度不算太大,不过QTE还是很考验人的反应能力的,如连续3次后 BOSS变成,索尼克变成金色索尼克 最终决战展开,首先操作索尼克逐步靠近BOSS 接近后 需要在BOSS保护外移动外移动掉在后面的BOSS触手 找到后冲中则连续几次 触手全全部断掉 发生剧情 然后索尼克使用QTE按键 使用最强能量将BOSS彻底击溃 胜利后过关。

共赏网游饕餮盛宴

《神鬼传奇》

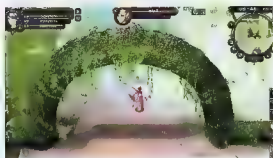
自《完美世界》以第一款国产3d网游在游戏界一炮打响之后,完美时空就成了大家关注的对象。此次《神鬼传奇》问世,顿时就成了热门话题。而完美也的确不负众望,再次为大家呈现了一部国产网游的大片。

华丽画面惊艳 华丽效果惊艳

《神鬼传奇》的画面延续了《完美世界》唯美的风格,光与影在水中有了逼真的呈现。精致的人物五官即使拉近视角观察也挑不出任何瑕疵,装备上的花纹描绘的非常细腻,武器和黄金号上流动着璀璨的光芒,翅膀上的纹理、动物身上的毛发和鳞片也都清晰。服装的原型以法师的最为突出,纱罗和绸缎给人的视觉效果表现的比较好。而细化之后的坐骑可以说非常的炫目。整个画面流畅而华丽,给人非常舒服的视觉感受。

奇幻背景 奇幻效果惊艳

《神鬼传奇》在场景的设计上也可谓独具匠心,以电影《神鬼传奇》做铺展展开的故事背景,结合了北欧文化、希腊文化、古埃及文明等构筑了一个神异的舞台。



主城亚特兰蒂斯静静地矗立在大西洋之底,白色的建筑琉璃和希腊风格的高大肃穆还原了这座传说之城的恢弘。海域之东是辽阔的沙漠,蝎子王陵墓和奈弗提斯建造于此,电影中的场景被真实的再现,古老的象土和神秘的壁画仿佛就在述说千年之前帝王的事迹。天高地阔的草原,白雪覆盖的冰岛,千年之前维京人征服过此地,留下了北欧海盗的传说。百慕大之底神秘密布,阴森可怖。海洋中女巫在歌唱,人鱼在游动,这一切的一切,都符合历史或神话的形式被记载在人类的史册中,让人啧啧不已,而今它们在游戏中被一一再现,指引玩家们梦回那些失落之地。

玩法多样 玩法多样

《神鬼传奇》中有五大职业,各有鲜明的职业特色,能够适应不同性格玩家的口味。骑士被赋予了多种控制技能,担任起了坦克的英雄角色。战士拥有出色的物攻,可以让体验过横扫一切的快感。刺客身手敏捷,操作多样。高敏的属性注定了他们在战斗中可以如鱼一样穿梭自如,有比较大的回旋空间。法师们穿着游戏中最为华丽的长袍,使



用着绚丽的魔法,强大的群伤能力让他们能够轻松的游走在世界的每个角落。牧师拿起了增幅,拥有了更高的防御和生命力。治疗技能与辅助状态技能让他们到哪里都受到欢迎。而游戏中为牧师额外增设的数个攻击性技能,也让牧师在单独游戏时拥有了更多的生存空间。

完美特别为各职业设计了多套精美的装备,那描以细腻的花纹,打造出中世纪欧洲的典雅风格,其中以女法师的最为精美,华丽地装饰着各种花边和花纹的裙装让她们成为游戏中一道靓丽的风景。而各职业的武器更是精心打造,流动的光芒和火焰的花环装点着武器。角色的一举一投足都能带出武器绚丽的动感。

游戏中为这五大职业量身定做了共近百种技能,庞大的技能体系和技能之间不同的属性要求使得玩家拥有了更多的思考和选择余地。如何在自身拥有的众多技能中找到最适合自己的?相信不同的玩家会有不同的搭配方式,百家争鸣,全看自身的领悟。

华丽装备华丽装备

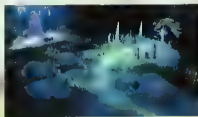
早在《神鬼传奇》开测之前,玩家装备就已经被官方多次的提及,这数套流光溢彩的奢华装备,因拥有古希腊诸神的灵魂而得名。灵盾套装不仅拥有超越一般的装备的属性,更会随着玩家自身的经历而成长。到底和子会结出什么样的果实,而手中的灵盾套又会成长成何种形态,这必须要由玩家们亲自经过精心养护才能得知。这种拥有生命的装备体系,可以给玩家不同以往传统游戏的全新感受,相信会逐步引导游戏装备的发展潮流。

丰富的任务系统 丰富的任务系统

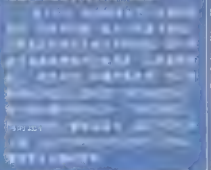
游戏中设有主线任务,支线任务,日常任务,讨伐任务,等等,都会奖励经验和金钱,是游戏的一个重要环节。而每天掉的掉落当日的日常活动也是让人目不暇给,这些活动不光各有趣味,奖励也是非常丰富的。而且整个经验获取系统也是受任务和活动系统支持的,让玩家刷怪练级的无聊时代过去吧。

华丽技能华丽技能

练级是让大家最头痛,而又是每个游戏中无法回避的课题。《神鬼传奇》中独设了各类经验的系统。比如日常活动中的生命之树和雷神祭祀,都可以让玩家在那里站着不动就获得经验。当然,有时时间限制,而黄金号玩法器更可以在装备之见不



《诛仙》将于12月推出岁末特别版



《完美国际》登录就有奖



时间地点的给装备者提供经验值。游戏中还独设内挂,即使出门做任务,也不用手动杀怪100%的解放自己的双手!

经过数天的技术性测试,《神鬼传奇》已经获得了许多参测玩家的好评。而完美也比较尽心,在技术性测试中发现的各种bug都在较短的时间内获得了解决,相信不久的将来,《神鬼传奇》在开放性测试中会有更加不俗的表现。

如果您对于完美时空的游戏产品《神鬼传奇》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会,也

欢迎给我们提供稿件,稿件一经采用,您也将获得丰厚的回报,甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦!我们的联系信箱是:sgcapi@waname.com,邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及真实媒体名称。 文/江岸·名上



作为一款平常的即时战略游戏，本作并没有什么太多的特点值得更多的人关注甚至可以说是非常平庸。游戏素质不尽如人意。但是，由于本作是Ubisoft上海公司自主研发的游戏，抱着支持国人开发游戏的态度，笔者写下这篇推荐文章，相信大部分中国玩家都会抱着这样的心情去体验本作。希望这篇文章能够起到抛砖引玉的作用。如果没有xbox360，那么也可以尝试一下pc版本。www.goingamer.com

□文/Clover6090

CHECK UP! 系统操作说明

不管如何说 使用家用游戏机去体验一款即时战略游戏并不太好 但是当你熟练掌握游戏操作后



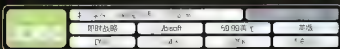
游戏起来依然会得心应手。游戏可通过2种视觉角度进行游戏 第一和第三人称视角 当你操作 支队伍的时候 完全就像一款射击游戏 你会跟随部队 真实的看到战场发生的情况。这种视角下 可通过S拉伸放缩视角 可通过RS旋转视觉角度。方向键左右可改变操作的战斗部队单元 使用“X”可直接跟踪正操作的部队单元 使用“A”键可以指定当前控制部队单元的目标地点。按“START”键可进入系统菜单 在菜单中可查看本战场的任务要求以及设定操作按键等等。如果在指挥站存在的条件下 按“Select”可进入第二大地图操作界面 这个操作界面下 玩家可以总览全局 所有的能源点 地方军事势力以及我方部队的布局都一目了然。同时 我们可以通过方向键“左”或者“右”切换操作单元 用“A”直接指定移动地点 这样的界面下无法看到实际的战斗情景 但是能够及时发现局势变化，方便部队的部署调动。方向键“上”使用的作用设定战斗单元组，战斗中按住LT 用力向键左右选择单元，用上键将选定的单元增加到单元组中，按着Y保存本单元组。以后战斗中，按住LT随意选择任意一个战斗单元的时候，会自动操作整个战斗单元组。

游戏系统完全详尽解析!!

游戏初期，也就是“Prelude to War”阶段，战斗任务无法自动选择，只能完成诸如占领、防守、摧毁等任务。任务类型包括：征服敌人的领土、防御我方阵地等。但游戏战斗的胜利条件都为全灭敌人或者占领一半以上的能源设施。其中占领一半以上的能源设施后，系统会自动开始计时时间，当时局归为平局。我方胜利。而此过程中，占领能源设施的数量优势可丧失。而敌方胜利。



每关任务开始前，都会进入初期战斗单元配置画面。玩家可以任意改变初期的战斗部队兵种。不过，由于随着战斗的开始，可以获取CP继续生产新的战斗单元，因此前期的这个设定，似乎显得并不是很重要。但到了游戏后期，就需要玩家自行合理的配置战斗单元，才能将游戏顺利的运行通关。



游戏战斗画面中左下角的CP值，控制着生产新的部队单元的数量。所有的战斗单元都需要消耗4点CP，CP值会随着战斗慢慢提升，随着占领能源设施而迅速部分提升。因此，为了战斗胜利，有效打击敌人的后援力量，玩家需要按照占领能源点，快速提高CP值。进而增加我方的军事单位的数量进行。画面的正下方为敌方战斗单元，当出现方向键图片框的时候，点击就可以生产新的战斗单元。按方向键“上”然后选择一种兵种即可。另外，战斗中的数量，废弃的汽车，增强等等都可作为步兵使用。



System Point



World War III 关卡攻略



此后战斗进入全球范围的World War III。玩家可以开始自由选择有限的战斗任务。因为战斗局数越多游戏体验不会相同。玩家的自由选择都会影响接下来的战斗。所以这里罗列出来曾经经历过的一些战斗场景关心得。这些关卡可能会重复多次，也可顺次序不一，但基本地形和打法都相同。

Conquest Of Arraboda

目标：保卫修复超过半数的基地设施或者全歼敌人的军事力量
部队：可自由选择，建议使用1支步兵部队和1支坦克部队，步兵用来占领能源点



战斗初期，初期敌人的主要军事力量是步兵，所以坦克可以充分发挥战斗力，夺取能源点后还可以继续召唤新的部队，直升飞机和装甲车可以跟上，难度不大。全歼敌人或许会更快过关。

Conquest Of Onefenokee

目标：保卫修复超过半数的基地设施或者全歼敌人的军事力量
部队：指挥车和工兵兵1支

首先占领A点。大部队在B点处遭遇敌人步兵部队，坦克支援。接着是进攻占领中部的几个能源点。采取占领能源点半数以上，获取本关的胜利。

Conquest Of Arraboda

目标：保卫修复超过半数的基地设施或者全歼敌人的军事力量
部队：可自由选择，建议使用指挥车和1支步兵部队，步兵用来占领能源点

战斗初期，占领1支步兵，和原有1支步兵2支，分别占领在上D，右下F的能源点，接着占领坦克部队；沿途中间2点附近，压制敌人的步兵部队同时，部队2支分别占领1，5点。接着占领步兵占领者下路3点，则此占数就过关，等到时间走完，战斗胜利为止。美国2点留守1支步兵，其他兵力全部进攻占领5点，基本上大功告成。

Conquest Of Mahilyow

目标：保卫修复超过半数的基地设施或者全歼敌人的军事力量
部队：可自由选择，建议使用指挥车和1支步兵部队，步兵用来占领能源点

迅速占领S，F占领点，接下来一支前往占领2点，另外一支配合占领坦克部队占领D点。期间会遭遇敌人的步兵部队，有坦克在可以占有绝对优势，炮塔阵后，最后占领就过关，有坦克已经占领敌人攻击，工兵团，步兵，坦克集中兵为夺取，占领敌人占领资源点，防守资源点，可用坦克攻击，占领大数占领点，时间可免胜利，也可继续对敌人攻击。

Conquest Of USS Reagan Seabase

目标：保卫修复超过半数的基地设施或者全歼敌人的军事力量
部队：可自由选择，建议使用指挥车和1支步兵部队

Conquest Of Kurzeme

目标：保卫修复超过半数的基地设施或者全歼敌人的军事力量
部队：可自由选择，建议使用指挥车和1支步兵部队，步兵用来占领能源点

本关的地形比较大，所以相对来说占领能源点比较困难，基本方法仍然是初期2支步兵占领能源点，坦克压制敌人，接着在中部剩下的几个能源点展开攻势。如果被敌人无耻的炸弹已经占领能源点，不要浪费时间，马上去往其他能源点，务必保证在规定时间内占有多个能源点。

Conquest Of Mdscow

目标：保卫修复超过半数的基地设施或者全歼敌人的军事力量
部队：可自由选择，建议使用指挥车和1支步兵部队，步兵用来占领能源点

本关的地形为城市内，所以地形相对复杂，初期两波敌人都是占领边缘的2个能源点，中间的3个能源点的控制就成了致我双方胜利的关键。初期2支步兵部队占领最近的2个能源点，接着马上去占领，直升飞机上则配合步兵部队占领中间的其余的能源点。这样直升飞机主要是由于地形关系，能够直接直线飞到，争取时间，占领地图中间的3个能源点，保持时间为0，胜利。另外，本关有卫星辐射援助，按B4可以使用。

Conquest Of Scania

目标：保卫修复超过半数的基地设施或者全歼敌人的军事力量
部队：可自由选择，建议使用指挥车和1支步兵部队，步兵用来占领能源点

荒凉地形，基本上没什么难度，中间的能源点防守的难点，这里可以考虑4支部队采用直升飞机，2支坦克部队足以防守中间的能源要地，直升飞机是用来防备敌人的坦克部队出现的。

Conquest Of Rndane

目标：全歼敌人的军事力量
部队：可自由选择，建议使用指挥车和1支步兵部队，1支直升飞机，1支坦克部队

本关主要目的就是全歼敌人的有生力量，占领能源点都是其次，因此需要多考虑作战部队的歼敌能力。敌方主要战斗力有直升飞机和坦克，因此我方应适时地派出直升飞机和装甲部队。战斗比较轻松，放心去跟敌人对垒吧。

Conquest Of Grissom

目标：全歼敌人的军事力量
部队：可自由选择，建议使用指挥车和1支步兵部队，1支直升飞机，1支坦克部队，1支直升飞机部队

战斗打法和上面的关卡相同，坦克对付直升飞机外，基本没什么大怕的。就算敌人有飞机，工程兵能轻松消灭它们，不过实际战斗中，敌人出直升飞机的可能性很低，这也是这个游戏让人觉得奇怪的地方。基本上第一波非步兵都是装甲运兵车，接下来一般是坦克，基本如此的规律，所以坦克加直升飞机成了首选。

Conquest Of Scania

目标：保卫修复超过半数的基地设施或者全歼敌人的军事力量
部队：可自由选择，建议使用指挥车和1支步兵部队，1支直升飞机，1支坦克部队，1支直升飞机部队

快速的进攻占领一个三角形区域内的能源点，集合全部兵力消灭敌人的军事力量，步步为营。

Conquest Of Shenandoah Valley

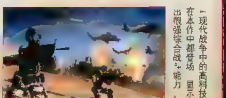
目标：保卫修复超过半数的基地设施或者全歼敌人的军事力量
部队：可自由选择，建议使用指挥车和1支步兵部队

狭长地形，可以充分利用地形，2对步兵部队配合2坦克部队，就可以基本无敌了，不用犹豫一路占领能源点。地形中间上下各有2条沟，可以作为防御敌人进攻的壕沟，他往壕沟后一直作气全歼敌人。随着进行到远处，虽然没有完全占领全部点，但是游戏已经过关了，整体战斗的胜利来之不易，慢慢看滚动字幕中一个个中国人的名字，感觉还是不错的，希望每个玩家都有耐性进行到底。

CHECK UP! 游戏研究心得

虽然入手这款游戏并没有抱多大期望，通关后还觉得有些失望。游戏中的兵种过少，和目前流行的即时战略游戏无法相提并论。游戏的任务和地形过于单一，全部近20关，战斗目标都是占领半数以上的能源点或者全歼敌人的军事力量，而且因为地图中间或后不断，因此很有可能前边已经占领的地盘，由于敌人的进攻需要再次攻占，如此重复的战术很容易让人失去兴趣。游戏的平衡性由于兵种过少并没有体现出来，游戏的过程是依旧给人感觉个别战斗兵种过于强大。另外，游戏的AI问题也处处存在，经常看到我方坦克对已经占优势的敌方能源建筑狂轰乱炸，虽然有以下

诸多问题存在，但是游戏的画面、光影效果以及操作设定等等方面还是值得称道的，尤其是在第一人称操作方面，能看到步兵前进和战斗的台和生动表现出现，从直升飞机视角能够俯视千军，让人感受开发组的确是下了一定的功夫。无论如何，想要一下子跟朋友达到同一个水平是痴人说梦，不如看看现实，从其他方面来说，这部作品代表了国产游戏的一个小小的进步。



现代战争中的高科技，在战斗中指挥战场，目不暇给，让玩家热血沸腾。

将一国时期赫赫有名的望将定成为别具女人风味的装扮，让诸多玩家感到诧异。用游戏中张颌自己的观点来解释，

张

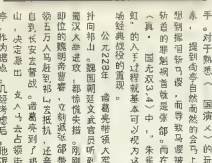
她可是无双秀色中有名的望将才，最有个性的角色。那时时颇称有名，她的名字都成为别号。女人风味的装扮，让许多玩家感到诧异。

用游戏术语说，从我的观点来解释，这只是他独特的审美观和情趣。没什么大不了的，用自己华丽的舞蹈来诠释自己，是她的美学。认为女性化的着装和仪态是游戏制作组为了体现他的个性，他的招式或是蝶舞翩翩，或是摇曳多姿不草，还有像穿旗袍一般的直滚，配合上小巧的琵琶攻击，仿佛是一首月间勾画把把的旋律。

张郃「无双列传」

张邵首次系列中登场于《真·三国无双》中，在那个还能称为「理想」无双的年代，张邵的实

力绝对是勿庸置疑的。个性花
实兼对的招式上绝对能比本花
中称为 神皇。的新属性。朱雀
红，使得张御赢得了俄公子的粉
吁。从北京来的送死公子就为
了他的代名词，光着○屁股，华尔
兹，般的左摇右摆，其得意忘形
家心目中树立了，猛将传，的地
位。而后随着《真·三国无双》
猛将传》的发售，所谓的，更高
级，武将，凤凰红，出现。但



名场而被广大无双玩家所熟识。到了三代、四代中“朱佐虹”，虽然本身不再带有新属性，但新玉、阴玉的搭数却也能使张领风舞九天。《真·三国无双》中武将中所添加的 美神虹，更是将张领的战斗英姿诠释的一点元素。在《真·三国无双5》中张领心落为使命的“半龙”角色一均在《真·三国无双5》中如鹰隼转武，武器也换回了不可替代无双(Spear)中如鹰隼转武，武器也换回了不可替代

首先要说什么是“虹”？舞动钢爪，让甘

出现了。朱雀、凤凰、双神虹。迄今为止，无双系列中共均是UNION武器，而获得的关卡正是记述了张郃在历史上最辉煌和最壮烈的战役。《朱桓虹》除了《真·三国无双》中是在官渡之战获得外，在其余的作品中都和《凤凰虹》一样，均在街亭之战中入

手。对于熟悉《国演义》的人来，提到蜀主自然会想到刘备，想到挥泪斩马谡，而导致马谡被斩的那场战役就是张郃与“真·国元无双”中“朱光红”的入主讨伐战基本可以视为这场战役役役的重视。

公元235年，高帝光禄领大司马向祁山。魏国朝臣文武官员听到蜀汉大司马曹操，那怕性命去指，即位的魏国皇帝曹睿，立刻派张郃等

[illegible]

第十四回 幻翎朱雀舞虹翼 幽玄美神惹风华

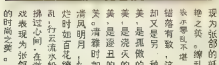
第一，北伐。孔明率军，
命魏延、马谡等下
一计书，乘夜将一
笔。

□文/七曜



前文其实已经介绍了系歹中张邵的几件C-DC

朱生豪的《寒山转苍苍》诗，就命名而言，确是诗人从自然景色中悟出来的。朱生豪的《寒山转苍苍》诗，就命名而言，确是诗人从自然景色中悟出来的。朱生豪的《寒山转苍苍》诗，就命名而言，确是诗人从自然景色中悟出来的。



此後連年連旱，民不聊生。公元九一四年，唐武宗第四次北伐還朝中庭，爲了防止回鹘野掠，他帶兵到延州，馬忠兩人帶一萬名弓箭手，去水門道兩側的崑崙山修築堡壘，營寨水灌田，在崑崙山修築的堡壘，上建烽火臺，部卒連夜起程，在中庭修築的堡壘和定光寺塔寺張帳，堡壘非常險要，回鹘追趕不上。在天德寨石門各水口建，築防，常備戰兵，明道二年（公元九三二年）各水口建，修築和百部軍部隊城在水口道中，建連水路，築城被回鹘射中，死在水口道。又無新修的崑崙山道，各部用突厥城寨的優秀表現，重演了漢朝歷史，使回鹘軍隊和加強了的玩家再也沒有過漢朝紅的附加能力，取效，也不增強。實在是在學無不勝不思勝，有機子，神，的命名，不引延州傳中的之武，武相比起代本傳中的之武，已經得過了。

闯关族的家

红色警戒3=三红警戒

编辑部的这台360从2005年发售的时候一直保持着坚强的战斗力，直到今天。在玩《红色警戒3》的时候，机器在游戏进行了2关之后突然出现花屏，再重新启动的时候三红了。看来红警3确实只



适合在电脑上玩。最麻烦的是七曜还得用这台机器（最后的建造）的攻略，所以这台机器红得对不是时候。猴子在为此台曾经N小时连续工作而不红，曾经伴随过完成《分秒必争》、《蓝龙》、《战争机器》等攻略的恪尽职守最终以身殉职的机器哀悼了几分钟之后，一边在众人众目睽睽的目光中“板板烧”边在“心中”伺候Xbox360设计者全家花开富贵，但是这又有什么用呢，该红的早晚得红，现在只好再去买台。ve Arcade的360主机一下了。想到前两天摩托单位的PS2结果丢头要上，前两天帮助避免升级PSP又导致内存损坏，真是祸不单行啊，难道主机终结者的光环已经笼罩在我头上么？

最近猴子被人推荐一种能够调整肠道功能的药品magnesium sulfate，据说能立见奇效地根治减肥节食带来的便秘症状，但是查英文字典，发现这是各位读者千辛万苦吃这个东西，不然的绝对会死得很痛苦的……

——熊掌

化学中毒请避让

猴哥最近对化学试剂异常感兴趣，经常在单位抱着大罐子喝起来没完，不由得让我想起《怪物》片中的一幕。预计明年年末猴哥可申请吉尼斯世界纪录，作为“将化学试剂作为美味饮料饮用”的第一人。其实很多人都面临过减肥的难题，而且这已经不是女性的专属。编辑部的不少人，比如小雷、风林等都在对着镜子摇头，不过猴哥面临的困难要大一些。不过这样也好，反正国内生产的食物大部分都有化学添加剂成分在，猴哥现在练就成一身百毒不侵的好本领，以后大家有不放心的东西就让他先试好了。下期是2009年第1期了，《电软》有很精彩内容哦

——熊掌

“萌萌”是一个可爱的错误

拿到本期杂志，有天晚上翻到萌宠，突然眼前一亮，不知何时自己的名字出现在家中，实在令本人入喜过望。可是看到最后却突然把我给埋了

下——为什么猴哥不希望写萌宠的是贝贝、欢欢、迎迎，非要写萌萌啊？本班有一女生，她后面正如猴子哥所说，跟本人关系为初中同学，然后反目成仇，到高中还同班，依然关系匪浅。直到最近才结束“战争”。为什么找“逃”到家里也还入没完（彻底无语），虽然纯属巧合，但还是巧得让人无语。

哦，还有，本地虽属荆楚之地，但与赤壁的距离大于300公里（大于武汉到赤壁的距离），说到这里，又想起了《赤壁》，放走了还来个“未完待续”，难道还想学国外搞系列吗？值得鼓励不知《赤壁2》何时上映？

——湖北 郭荆

猴子：而且说实话我是真不知道你们有个同桌叫萌萌，还说吃了这么多年冤家。当初起“萌萌”这个名字可不是我的主意，而是梁朝伟扮演的周润发出来的。记得在《赤壁》里诸葛亮跑马周旋于万军之中，小乔怀中的那匹马母马难产，诸葛亮用其“略懂”的兽医技术成功地为其接生，之后小乔开玩笑地给小驹起名，于是萌萌啊，啊不，高公瑾不假思索地说：“它出生在荆楚之地，就应该有个荆楚的名字，就叫它萌萌吧。”当时这句话落到台下观众，就叫它萌萌吧。之后无数人上网发帖问为什么“萌萌”是梁朝伟的名字，后来有个文化人之为之解释，据他所说，先人曾经在《礼记·月令》中说过“句者吐也，萌者达也”。意思是，草木不管曲直，都冒出地面蓬勃生长。其中“萌”指的是带刺的直着生长的草木。而根据《说文》中“荆楚”二字的解释，荆，本身是一种树，指的也是“带刺的灌木”。因此萌萌就是荆楚，荆楚就是萌萌。后来又有专家说这一观点，说“萌”可以指各种直立生长的植物，未必就是带刺的灌木。正当持有不同意见的人为萌萌的荆楚属性争执不休的时候，吴宇森导演突然交代了实情，原来他“当时并没有想那么多，只是觉得这个名字好听”而已，不过以吴导对三国的理解，能起出这个名字倒并不奇怪，没想到跟你们同学的名字重合了。如果这个名字使你或者你们同学感到不快，那我代表吴宇森导演向你们道歉。另外吴导的《赤壁》后半部将于今年暑期上映，我们都等着看呢。



电击收藏变身2DVD?!

我建议电击应该出两张光盘，并且一张是画家点播包的张数，这样就可以大饱眼福了。哈哈

甘肃 武强

猴子：这个这个这个……你的建议听起来也不错，不过点播包毕竟只是电击的一部分，拿出专门做一张盘的话似乎有点太奢侈了。首先其他部分也

是大家想看的，而点播包单独出一张盘的话会破坏整个电击的平衡性。当然了读者是很多的，大家想点播的节目也是很多的。不过即使单独做一张DVD，恐怕也不会满足所有人的要求。还有就是成本问题，应该不会有很多人为了多一张专门放点播的光盘付出专门的费用吧。我们也只能尽量挑选一些比较吸引人的点播内容，这样既可以一些玩家看到自己想看的東西，也可以让其他大部分读者对这个部分感到比较满意。

熊掌：虽然加不到两张光盘，但电击收藏编辑组可能没有在看错哦，听说会有大动作，可能很快期待。其实从来到编辑组后，小确我一直期待能够登上电击的舞台亮相，可惜俺哥一直不给俺这个机会，希望在2009年能够在低调的华丽中登场

为PSP玩家登高一呼！

NDS的游戏怎么那么多，中国玩家还是P系的玩家多，多从实际用的上，最近就等着看生化危机动画了，效果肯定没的说，当初玩生化就是为了看动画，现在直接看，更爽。

——北京 王访录

猴子：PSP在国内比NDS更有市场这是不假。关于这一点大家看看地铁公告上那么多提醒PSP看视频玩游戏的规定就知道了。不过读者也得面对这个问题，虽然中国是PSP硬件消费的一个大市场，但是在中国大陆并非有行货PSP普及，更不用提游戏了。而PSP游戏软件上面对的主要是日本欧美地区，但是在这方面PSP对NDS是没什么优势可言。软件商愿意在NDS上开发游戏赚钱，而PSP本身的软件阵容又比较有限，独占作品少，优秀游戏少，欧美出的阵容平的质量平平的游戏多，所以在这方面我们只能做点锦上添花，最近像杰克奥特曼、哆啦A梦、最终幻想等游戏就值得很期待。另外一点，国内玩家们买PSP除了玩正版的PSP游戏之外，看视频、玩模拟器（包括PSP模拟器），也是很不错的选择。最近官方PSP模拟器的《生化危机2》已经在网上发售，作为喜欢化生的玩家，你将把这个游戏好好重温一下哦。另外《生化危机恶化》也将推出JMD的版本，不知道你会不会收一张留作纪念呢？

熊掌：我非常同意这位读者的意见，其实小编本人也都是PSP机不离手，画面饭在本部还是很有有一些的。通过实际测试，个人对NDS比较喜欢，虽然屏幕大了，效果并没有提升，而且尤其忍受不了那虚虚的画质，所以俺经常买3000吧。

看电软写作文……

最喜欢电软的游戏攻略，有一次写作文我借鉴了上面的文章，结果得到了37分（满分40分）。原来电软真的有助于学习啊。

——浙江 陈文

猴子：应该读读杂志上一些文学性比较强的文章确实有吸引力。作者遣词造句的方法借鉴一下也是不错的。而且因为是在考试，估计你不会对在考场上拿着电软往脸上凑试，借鉴也不会是抄袭，那就很不错了。其实提高作文水平的方法很多，平时多读，

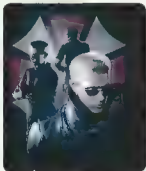
对印象深刻的 些语言文字熟于心，再写东西的时候就比较容易了。不过借鉴只是写作学习的开始，到后来学会用文字表达自己内心的想法，写出属于自己的文字，那就算有所成就了。加油吧！能靠快 写作文还是避免借鉴和抄录吧 文章总是写出自己真感受的东西最好。

威斯克与阿诺舒华

想问一句 生化危机里的威斯克咋就超看越像阿诺舒华呢？

——广西 谈进雄

魏子■除了曼德拉，我觉得威斯克与阿诺很像啊？首先两个人的脸型相差就很大。阿诺是典型的国字脸，下巴宽大，而威斯克是尖下巴，从体格上看，阿诺比威斯克粗壮好几圈。虽然威斯克经过生化改造，拥有妖魔鬼怪一般的体力，但是肌肉组织还是和正常人一样，而阿诺的体型都快赶上足球运动员了。两者在外在差距



实际上很大的，只不过威斯克因为太丑了，所以给人视觉上错乱的感觉。虽然生化6中的威斯克又变成了个人野心极度膨胀的自大狂（为什么要这么说呢），但是许多系列的老fans们对于他的演出还是充满期待的。

能景■游戏进在进化，人物的长相也在不断改变。虽然你说的两者本人并不觉得有多少相像，唯有那个随着肉肉倒置是可以媲美。随着游戏主机的机能不能提高，人物越来越真实，原创的游戏人物很有可能和现实某人完全一样。或许今后游戏业也会面临越来越多的肖像权和隐私权的问题吧。

现在要买360.....

听说360有个廉价款，在中国买得到吗？另外加了直读的360能玩正版吗？如果真的1000多元我一定入手。另外廉价款版是硬盘，不可以自己加啊？标配手柄是无线的吗？第一次写回信，一定要回答呀

——辽宁 王川

魏子■你说的廉价款应该就是在日本卖19800日元的Xbox360 Live Arcade。这个版本的主机的配置如下 新款礼包包括一台Xbox 360主机、一张

256MB记忆卡、一个无线手柄、一张包含5款Xbox Live Arcade游戏的点卡。即使不买硬盘，也可以直接以Xbox Live下载一个由5个经典街机游戏组成的合集，存储在记忆卡里。虽然这个价格折合人民币刚刚1400，但是国内的商人一般都把它抬到了2100左右的高价。因为该主机货源充足，今后在国内应该还有降价空间。硬盘可以自己配，再数的120G硬盘



就可以。但是必须买一个连接硬盘与主机的硬盘适配器 100到150左右）才能把硬盘装在主机上。加了直读的机器当然可以玩正版，但是最近微软新轮ban机行动又开始了，加了直读之后上Xbox Live有被封号的可能，所以要求上Live就得先看官方风声如何，只要改机就可能被封，微软对于虚心的打击态度是不会改变的。

能景■小编建议手柄还是有线的为好，无线虽然无束缚，但毕竟还有充电这麻烦琐事，而且对于续航来说最糟糕的就是手感，有线柄在震动感受和手柄重量上都更胜。因此买360的朋友请一定购入有线手柄。况且还可推播PC，用途方便。

生活，需要乐观

其实这是我从三年前开始看电软，两三年前开始买电软以来第一次写和第一次寄回函。我今年上了大学，大青，而且又喜欢了个情夫。很迷茫，入乱是财富快乐快乐地活着，然后变得悲悲忧伤，还是悲悲哀哀地活着，然后能得快快乐乐，是记住了往昔的伤痛，还是忘不了回忆的快乐，请你解开我的心结。还有一个“雷破”的请求，如果雷的话，能不能用“花破”来代替这个名字，感谢

——江苏 破破 魏子■这位花破者！既然你要用笔名那就叫你花破者好了，人生有80%的事情都是严峻的考验（很现实的），所以失意的事情多一些是很正常的。一个人在人生的道路上碰到挫折与失意，一方面会使人短时间内感到痛苦，另一方面也会使人找到重新振作的勇气。至于说 个人是应该深藏悲愤强颜欢笑还是把感情写在脸上，我的建议是这些不太愉快的东西可以找 个比较要好的哥们倾诉一下，既可以宽心，也可以增进兄弟之间的感情。至于情场如何，我只能说，这个东西是很微妙的，有时候是你在找感情，有时候是感情在找你。总之乐观一点对生活有好处，毕竟 个积极的态度才是最重要的啊。

向坚守PS2阵地的玩家致敬

很想买台PS2玩，正常吗？PS3价格太高太昂贵，Xbox360偏向欧美三红不红，Wii另类创意等行货。难道现阶段家用机只有PS2才适合我吗？掌机本来想入手DS...，DS的突然出现又要让我等徘徊了... ——江苏 林立

魏子■PS2现在依然在正常生产出货，游戏依然在推出，玩PS2游戏有何不正常？当然是正常的。而且现在PS2的主机性能与直读技术都已经很完善了，加了modbo0直读的PS2可以完美通读D5、D9以及PS1的游戏，虽然新机不能像5万之前的主机一样轻易地加DL，但是只玩光盘就有很多选择了。现在PS2上的游戏基本上已经定型了，好游戏都出得差不多了，一个耐心地玩的话，就算只挑其中一小部分也足够玩上两三年的。现在全新的9万系列配一个手柄不到千元，全套配齐也不过1200，比PSP单机还便宜。PS2的碟应该到处

都有卖的，就算不好买，自己下PS0刻盘也不难。现在一个DVD刻录机都才到200块了，中等质量的D5刻录盘才一块来钱 张，应该说做个PS2玩家是相当省心的事情。DS因为未破解而且国内价格偏高，所以现在没有必要购买，何况DS没有S.OT2接口，无法兼容GBA游戏，还不如买DS L。而PSP3000破解是早晚的事，现在的价格很合适购买。DS L主机的价格也已经跌破千元，如果你手头的钱有1000-1200左右，那么买PS2或者DS都是很合适的。说实话游戏家里已经拥有了2台PS2了，一台50000一台70007，现在看着新出的90006，又忍不住流口水。不过现在还是忍了。

能景■PS2其实目前还是适合绝大多数玩家的，除非你是高清控。年度PS2新游戏出得很多，包括一些大作，例如《使命召唤5》、《吉他英雄》等等都有PS2的份，这些游戏都足够PS2玩家一阵子的了，手头不宽裕的朋友花个九百多块就可以搞定了。



电软与咖啡

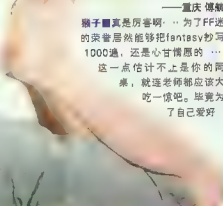
尽管看到自己的名字印刷错误，但还是很高兴。小编 个月要做2期杂志，工作 定相当累，所以我们理解各位工作人员，发们辛苦了。其实看《电软》还有好处，晚上做工作累了，拿出《电软》温习一遍，保证你热血沸腾，这喝咖啡喝多了，不信就试试吧。

——浙江 蒋佳俊 魏子■学习累了换换脑子是很必要的。这时候电软可以作为一个 休闲剂给大家带来缓解，也是很令我们欣慰的 件事情。当初里夫人平时研究化学家之后就用做代数几何题的方法换脑子休息，当然了我们或者未必有里夫人一样的头脑，所以看看杂志轻松一下还是比较容易做到的事情。说道咖啡，前两天又有读者在信里寄来一包速溶咖啡，不过猴子的体质和一般人不大一样，一喝咖啡就犯困（咖啡过敏），所以这个咖啡就作为读者们给小编的鼓励而珍藏起来了。说不定哪天猴子失眠的时候就会把咖啡喝掉的。

77迷的觉悟

上周英语听写单词，老师念到幻想=fantasy这个词，我居然没写上来 同桌取笑我“作为FF迷，这都没写呢？”结果我按fantasy写了100遍，同桌看愣了，我道：“这就是FF迷的觉悟！”

——重庆 傅帆 魏子■真是厉害啊... 为了FF迷的荣誉居然能够把fantasy抄写1000遍，还是心甘情愿的... 这一点估计比不上你的同桌，就连老师都应该大吃一惊吧。毕竟为了自己爱好



206

的水平没有办到吧所有的词都听下来。上网也不好查不到。小咱们能不能帮我弄一下那段文稿啊，谢谢啦，万分感谢。

——北京 张梦琳

猴子■很多读者来信抱怨说游戏与学习不好协调，看看这位读者，不但乐在其中，而且将自己的兴趣运用在了专业课堂上，在如今的大学生中是一位富有创造力的好典型。将自己的感情投入到学习和工作中去，是一定会取得成就的，这种成就与Xbox360上的成就不同，是实实在在的被周围的多数人认可的成就，那种感觉自然也是没得比的。至于张同学想要的FFX的美版预告片文本，猴子在



YouTube上搜索了一些，发现解说最多而且都是美版的下面是个，在这里将这段预告片的地址与猴子亲自听写下来的文本奉上，有错误的地方请指正一下。好歹当初猴子也是考过专8的人，对这个文本还是有点自信的。

http://www.youtube.com/watch?v=zcgfCnDwC

There has been other words before, my friends, exotico, timeless Final Fantasy the Games Interactive words that have captivated millions, taking new developments of your imagination. And now the phenomenon continued with Final Fantasy X. A young adventurer named Tidus begins an epic journey. And Yuna training in the ancient art of summoning, joined them as they struggled to save their world from a vast evil known only as Sin. Young heroes, their courage their passion into the better. Experience the danger, their world is your world. Become the adventure, Final Fantasy X, available only on PlayStation 2, Come Soror 2002

以上是该预告片中的英语台词文本，如果不是你想要的版本，可以致信pgmmonkey@msn.com，猴子将继续为你提供帮助。

PS 提醒张同学一句，暴力倾向是人人都有，只是多少不同而已。对血腥画面的刺激产生免疫力也是正常的。在暴力与血腥面前，控制自己的心理是最重要的，That's all

读者来信 (最后的遗迹) 在本句话落笔时已经正式开始开七曜同学了，听说他最近对日本游戏业很感兴趣，由于《战国无双3》的消息丝毫没有放出，导致他患上了周三无双综合症（每周三是日本杂志放消息的日子，七曜同学当天不断的刷新网页期待着从日本得到第一时间的消息以填补自己空虚的无双世界）……不知道《最后的遗迹》能不能暂时延缓一下他的痛苦，毕竟他同时也是一个SE吧，不过这位读者同学要求送报纸的愿望已经难以实现了，现在物价成本上涨的厉害，编辑部都是勤勤恳恳过日子，再加速送报今年也是外债累累大亏的赔钱了，因此请这位读者同学和其他希望加速送报的同学们予以无限理解及支持。

最体贴的读者

个人很喜欢这期 240期《电软》的封面啊，红与黑的搭配很有特点，就是单以一把武器作为封面貌似“man”了点，当我在学校门口看见微服私访的梁老师过电软时，感受到多道目光射向我，旁边的男生都像看珍稀动物一样盯着我手中的

电软，orz。其实这样的“原址”我已经受宠不只一次了，因为我的杂志多，和卖书的阿姨是熟了，她告诉我去买电软的女生就我一个。

《战争机器2》的攻略太详细了，不管对人物、武器、敌人还是故事概況都作了说明，虽然我没有条件玩这个游戏，却把攻略完整地看了一遍。

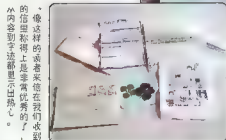
我和谁可一样是圈粉，圈粉有什么不好的说，学什么都很可爱，而且在奥运会之后就应该知道，大脸未

必就输给小脸，奥运会的礼仪小姐普遍是大脸，负责造访的奥运形象设计师易某也表示，她就是要抵消巴黎小脸带来的美感审美问题，所以她的仪小姐都有婴儿肥。在这里也向星客推荐最适合向日葵的三大单品：太阳镜、发带、大耳环。

收到你信的时候应该快到我生日了，11月20日我满17岁咯，因为无法寄重生的礼物，就送你一张四叶草，找到四叶草的概率是100万分之一，所以你可要好好珍惜哦，另一张就给你喜欢的人吧。

感谢各位小猴长期以来的努力工作，为大家献上每期的电软，顺便我也发现副标题的名字和我初中时使用的标题都是“杨帆”，现在已经是高7了，我能抽出时间写完这封信简直是奇迹，字迹潦乱就请谅解了，随信附上《7度身计划》送给猴子，猴子要加油，这次是我第一次写回信，写的时候心情很好呢。真心喜欢这杂志，以后也会给电软提出意见（这次没时间写）。祝各位身体健康（小心感冒），能天天开心。

——云南 杨涵喻



猴子■说这位读者“最细心”的原因不是别的，是因为她给杂志第一次写信就提出了许多详细的意见和建议，并且用不同颜色的笔标注出来，除了回信卡之外，还在正反面写了整整5页信笺，每一页上都有许多作为一个读者的肺腑之言。如此细心的信面出自一个学习压力巨大、时间紧张的高三学生之手，确实让我们感动了一把。有这样的读者在，我们对于自己在工作中所留下的大大小小的缺憾感到汗颜（杨同学对杂志赠礼物的审阅意见已经能达到专业校对的水平了）。而且杨同学写的虽然没上版这很遗憾但是也是写得很有条理很细心的，这封漂亮的信笺作为读者回信的典范永久保留在自己的抽屉里。不过杨同学不用担心，四叶草已经给你了，那首《7度身计划》的书信也赠给了你。感谢你对我减肥的鼓励，只不过这书笨

写的“5KG”这个目标实在有点吓人，50公斤，真拜托这个标准的话估计猴子得饿死喝汤才行，到时候就不是“7日瘦身”，而是“无名游戏7日死”了（笑）。玩笑罢了，不必当真，猴子对于自己的塑形计划还是很有把握的。最后再次感谢这位读者的来信，我们也为你准备了一份生日礼物，虽然有点晚了，但是祝你生日快乐！

读者来信 根据本都杨同学的交代，和他重名的人都获得免费电软一本，请与他取得联系，电话是86668666686666，无限制，在这里非常感谢广大一直支持电软的女性读者，你们是最不容易的哟（请会笑）。刚过生日，能盡快自己赶上不知道上次过生日是在什么时候了，从小学之后就几乎没有自己生日这个私密节日，大概也不希望对年龄特殊的在意吧，也不能在什么节日是否太过频繁？比较适合的是一年一次，建议有和我一样age的朋友听取我的建议，这样也节约资源有利于环保事业。

最念旧的读者

记得06年最后一次买电软时，猴子哥还在不停地念叨着100大洋收购他NGC的事，一逗好几天，所以当时对猴子哥没有什么太深的印象，但现在看猴子哥主持的几期闲家，感觉还不错呢，猴子哥技术不错，说话有份量，稳重，听说最近收集手机，那FC的手柄也收集得到，当然，排上三魔型了？还有，你的那台NGC如何了？还是留着你，还是被霸王拿走了？小沛好像也调过机，说120买你的NGC，还有，想翻图画的怎么办？直接找谁收购呢？

——贵州 陈康康

猴子■啊，NGC的事儿我自己都记不清了，现在机器已经不在我这里，不过也不在霸王和小沛那儿，他们两人都已经买了Wii，可以直接找NGC的店，自然不会忘记我的NGC了，我还给霸王买了《火枪老农之轨迹》的盒，现在机器在Perfect公司（打从06年借给他之后一直在他那儿），每当猴子有事儿没交的时候，Perfect就威胁说要把NGC卖掉，威胁了整整2年，也不知道现在机器怎么样了，估计还能吧。FC那玩意是有收藏的，但是不是山寨，也不是原装FC，那玩意在机器上拿不下来，也不能在电脑上用，而是那套书，ELECOM出品的FC那套的USB手柄，手感一流，可惜在国内没卖的，在日本1200日元，还算可以了。PS 邮购的话请按杂志上写的地址汇款就可以，收款人是“发行部”，切记。

最RP的读者

猴子，我想问问小肖先生的职位是什么。意思是什么策划，我了解到，策划也有很多种，技能的，营销的，总之很多很多，一个那么大的游戏，策划应该也很多个把，为什么就感觉小肖那么出名，而且，他是什么策划？告诉我感觉不尽兴。我查机不是经常买，电软买得多，PS 报回话的pgmmonkey用搜狗写是“尼股搜canqq.com”，无错。

——康卡 (magaican@qq.com)

猴子■小肖大哥是游戏的导演(Director)，也就是主要负责游戏开发统筹工作的。基本上可以看作是游戏开发的灵魂人物，游戏的很多点子都是他出的，所以他是最高出的。

2008.12

2008.12

2008.12

化作千风

2001年北京申奥成功时萨马兰奇那句“Beijing”仿佛还回荡在耳旁，如今，不但奥运会开完了，残奥会也开完了，连2008年也马上就要成为历史。

如果要问08年最让我感动、印象最为深刻的游戏是哪一款的话，那么毫无疑问是《合金装备4》。虽然小岛最终还是因为种种原因放弃了5代的开发，但4代的十足诚意绝对是所有玩过的人都能感受得到的。我曾经过自己认识的所有MGS粉丝们，没有哪一个，在玩4代的时候没有感动到流泪的。当然，包括我自己。忽略掉一切画面、音乐、剧情，系统这些外在的东西，一款游戏，能够如此之深的触动喜爱它的玩家们的灵魂，这才是真正的经典。

话说似乎大家都赶在08年结婚，不论是大学同学还是单位里的同事，今年参加的婚宴次数至少也是10+了，这还不包括外地去不了的。发现中国人还真是挺爱凑热闹的，前几年是什么生金猪宝宝、今年又赶集结婚，最让人痛心疾首的是，我视线的银子都因此给耗掉了。

关于爬山，虽然离加入6K俱乐部还遥遥无期，但也学到了很多东西。比较让人感慨的就是今年的爬山事故明显比往年多，“户外时尚化、户外休闲化”的可笑思想是最大原因。有些代价，是可以承受的，有些代价，却是承受不起的。

08年编辑部内提及次数最多的事件之一就是三三的减肥工程了，从最初的“人体改造”到如今的“每日服用100g碳酸钠”，三三以惊人的意志力坚持了下来。不过，当我每天看到坐在对面的三三心同样情人的意志力在减肥的同时保持着嚼嚼可嚼，吃膨化食品的恶劣饮食习惯的时候，都有一种快被三三过去的冲动……



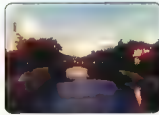
By 北斗

2008,就那点儿事儿

2008年过得真快，等了那么些日子，而它临走时连招呼都没打一声。2008过得也坎坷，挺多伤心和不顺的事儿，加一块儿似乎什么事儿全国人民哭半年。今年热闹，要想把这些年事儿都摊开揉碎了，恐怕也得出本书。干脆，咱一个平头老百姓，就说说自己吧。爱听不爱听，您随意，我可不惹了。

首先，虚拟世界开始对我展开了大規模的侵袭。本来以为是随着年龄的增大，那些虚拟的幻想已经不再对我有吸引力了，结果最后自己还是无情地倒戈，并且甘愿成为其奴役的臣民。或许一开始只是一种虚荣的心态在作怪，但后来发现其实心态这东西是不会轻易老去的，只要你别让它充斥新鲜事物，努力去接受周围一切的变化，那么就会永远保留心中的青春。

其次，现实世界强加给我更多的负担。一八吃地全家不饿的时代已经过去，新的身份给予了新的责任，不但驱散了我个人的感受，还要心存“家”的概念。甚至在不久之后，自己也要为推动人类发展作些贡献，成为某些共产主义革命同志的左膀。



最后，尽管当前世界大环境的经济状况不佳，但社会主义犹！某天下班路上，看天色不错，就顺手越性却在视身上毫无保留地体现了出来。虽说和我并肩革命的女同志并没有因为这些而嫌弃我，但她们是实实在在地肩负我全身的压力，或许我应该对此重视一些，早日挥挥手，轻装前进。

什么？你说你没看懂？说了！首先，我买了Xbox360，现在玩得可亦乐乎了。其次，我结婚了，打算两年之后再添人口。最后，我胖了，正预备减肥呢。

By 小沛

不同凡响

以前曾经就预感着，08年将会很不一样，而现在08年眼看就要过去了，回头想这一年简直就是一眨眼的工夫，有些不可思议。也许是每天都在忙碌让时间流逝也变快了。话说这短短一年本人居然入手了三款主机，这在以前完全是不可想象的，也因此玩过的游戏比从前多得多，游戏再难的感觉真不错。不过也因此本人半生米饭彻底转变为了5元饭，真说不上是恭喜还是悲哀。

今年最值得回味的是《怪物猎人2G》，曾让自己的狩猎好好地燃烧了一把，每天晚上吃完夜饭一做的就是插上网卡上网找联机，每次都享受着无比的欢乐，那美妙的感觉现在回味无穷。

最庆幸的是买到一台X360好主机，可能本人有点画面欲——现实很吧，也因这毫不犹豫地入手了这台很霸道很主机，也因为《使命召唤4》玩上了以前一看就晕的FPS游戏，真是难以想象。而且至今没见过红灯，这就是所谓的幸运吧，哈。



最高兴的是和几个多年未见的老同学重新联系上了，别看自己平时不太爱讲话，但却非常看重缘分和友谊，大家一见面就说不完一样聊到了天荒地老，真高兴的是和一位十年没见的初中女同学联系上，当初是很美好的邂逅，希望她能幸福吧。

当然最难忘的还是这一年在《电软》日子，写稿，加班，苦中作乐，也其乐无穷，更让生活变得那么充实，感觉真不错，来一年再继续期待，继续加油吧，哈。

By 翅膀

堕落成欢迎你

2008这一起一伏真是揪心，国际大形势咱就不啰嗦了，如果从游戏上来找到自己的生活坐标的话，那么2008年应该是前所未有的充实，充实到自己都乱了。虽然让FFC夫夫挂在嘴边的某一刻到了还是等到明年（甚至后年？），还有让一直被三上三司伺候坏了的御所开拜神侍的某五代也相约在下一个季节再相见，但抛开这些不谈，2008年还是有很多有意义的事儿。

其实从去年开始，发现自己已转职为PS3族了，结果被神机3代害到这种境地，感觉自己非常对不起大家！笑！失败方面，自己手头的单一台360的怪因，让久都没有主机烦恼的本人也相当的意外。我确实容忍不了四千块钱就这么打了水漂。当然，今年最失望的还是Wii的表现，虽然主机卖得很快，但除了WiiFit几把外，这U光靠我那本上没怎么开过。这其中的原因也很简单，画面——这最直观的感受轻易把我拉回了原型。我得承认，在《战争机器2》面前，我看不到Wii的存在。

所以，充斥在自己2008年生活当中的，都是些华附游戏。悄悄发现自己喜欢的游戏，《恶魔猎人4》、《战神奥德赛》、《横行霸道4》、《GRID》、《忍龙2》、《合金装备4》、《薄暮传说》、《PURE》、《寂静岭5》、《死亡空间》、《摩托风暴2》、《抵抗2》、《战争机器2》、《古墓丽影·地下世界》都是些让人“腐”的游戏，自己曾经的被1080P蒙蔽了双眼。人都喜欢美好美好的东西，回家每次看到自己收藏的几千张GC游戏，也只有叹息一声。虽然Wii的异质风尚在全球风生水起，但个人无论怎样都入不了那个道。在坚持了那么多年后，曾经的狂热也有口改弦易辙的时候，而且这——真心挺大，确实惭愧。

唉，写到这里，似乎成了一时冲动，不想过想也是，回顾这一码个入这都不是检讨嘛。果然是堕落成的一年，希望明年不要再这样下去，监督我吧。

By 风林



突破悲伤

08年即将过去,在这一年中我还和最初一样充满了干劲,现在想想,记忆中的盒子里面装满了应有的酸甜苦辣。

今年的8月7日凌晨父亲离开了我和妈妈,那时正赶上奥运前夕,公司放长假,本想好好休息的我,在7日下午的时候接到了妈妈的电话,愣了好久忙冲出去看天晚上8:00左右的火车票,第二天早上到京,屋里的空气很脏,家里很乱,亲戚都在,妈妈坐在床上泣不成声,我走过去坐在她旁边,眼泪再也忍不住了。接下来的七天中我经历了人生中最不想经历的事情,失去父亲的悲痛让我好长一段时间才慢慢的缓过来。



* 思念在入睡的父亲,幸福快乐

另外一件印象较深的事情就是和三间书屋共同制作的《战争机器2》攻略,对于这样的大作我们自然不能够敷衍,所以游戏第一时间到手后就开始进行攻略的制作,为了在短时间内制作出品质优秀的攻略来,我们俩分别来撰写剧情和流程部分《战争机器》这个游戏从制作开始就已经进行了只有通过疯狂模式才算真正玩过了游戏的概念,所以我们特地选择困难模式进行攻略的制作,通过困难模式后再用疯狂模式进行一次,目的就是要把其中的难点为玩家讲述出来,省的玩家们玩游戏过程中浪费不必要的时间。在四天内我们终于完成了17页的攻略,看到成品后,觉得辛苦也是值得的。

美编MM和编辑都很辛苦,但是要庆幸留下来了编辑们还是最累的,在临近截稿的几天里她们天天早来晚归,努力工作。希望她们利用休息日和平时的剩余时间能够多玩玩,天天快快乐乐的。

今年下半年大忙不断,好游戏多好玩不过来,想必大家看到本期杂志的时候都应该在玩《南霸天2HD版》了吧?游戏制作的确实非常厚道,完全可以当作是新作来玩,每个角色平衡性再次进行调整,新加入了许多自排连续技,打起来十分爽快,在《街霸4》尚未推出之前大家可以先玩这个。另外需要玩家们共同关注的一点就是,12月5日无数宅玩家们所期待的《生化危机5》将在Xbox360主机提供Ive试玩版下载,编辑组内生化玩家们众多,大家都在等待这一天的到来。

电软即将迎来一次重大改版,相信改版后的电软会更具竞争力,我们将用十倍的努力来回报支持我们的读者们。

By 菜团

告别2008

作为所有地球人人生中的一部分,今年有12个月,52个星期,因为是个闰年所以有366天,8764小时,527040分钟,31622400秒。在这数不清的数字当中,我们经历了太多的事情。历史之神对于2008年似乎颇为吝啬,差不多每个月都有不少事件发生。对于我们来说,有许多事情值得纪念,不过猴子这个人平时总是抱着万事淡然处之的态度,无论发生什么,以平常心对待是至关重要的。但是这一年却总不能让猴子淡定下来。

5月初是许多人结婚的日子,大家自然也能来凑个热闹。刚祝贺了几位亲朋好友的喜事,远在千里之外的地方便传来了巨大灾难的消息。在那个时候猴子才发现原来自己是一个很感性的人。尽管自己无法赶到那里,但是却依旧挂念着那里的朋友,挂念着许多素不相识的人。猴子白天从网上关注灾情,晚上回家打开久违的电视机看着惨烈的电视新闻。这样的状态持续了将近一个月,应该说大家共抗灾难的那段时间真是最令猴子难忘的。



之后的几个月过得飞快,发生的事情实在是太多了,一件件琐碎的话这里恐怕没有地方了。猴子能为大家主持几期闲闻,实在是十分开心的事。今天算是对于过去的一年做个阶段性的总结,告别过去,继续往未来,人生就是如此,不是吗?

By 猴子

挑战HDMI的怪兽色差

台高清电视,一台支持高清的游戏主机,再加上几款1080P游戏,就可以实现高清游戏享受了吗?这些花上钱才能买好的设备你都重视了,却还差一步。没错,就是线。

选用什么样的线材来玩高清游戏似乎现在成了进入高清殿堂的玩家越来越重视的事情。随着上世代主机正式进入色基,YPbPr及YCbCr L1让玩家体验到了游戏的“本来面目”,而对比度上的追求使得线材的选用上越来越成为为玩家不可不知的一门功课。

从游戏的实际体验,最好对于画面的表现是起到绝对性作用的,比如PS2,很多玩家的电视进行了更换,但PS2所使用的线材却并没有一起升级,大部分玩家手中所用的PS2色差线都是超细线,这样的十元、二十元的线材在普通电视、小尺寸电视上不会有什麼差别体现,但到了高清电视,尤其是40英寸为下限的尺寸的时候,就会出现非常严重的干扰纹,使画面并不清晰。甚至许多玩家觉得使用大屏液晶电视,后简称LCD;或者等离子,后简称PDP,的效果是不如传统显像管电视,后简称CRT,的。当然,CRT对于PS2游戏的支持上效果是最理想的,但LCD或PDP也并非绝对不济。当你把线材更换为普通线材或原线之后,其清晰程度均有大幅提升。这还PS2为例,在更换普通线材(PS2、XBOX两用线)后,杂讯大幅减少,而使用SONY的原线后则完全没有,字体边缘干净清晰,使PS2在高清LCD上有了非常飞跃性的表现。至于颜色更是没的说。

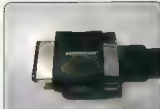
由此可见,即便是上世代的PS2,在更换线材之后同样可以在高清电视上有很好的表现,起起码画质是可以配得上。

而在本期,编者为大家带来一款目前在市场中炙手可热的王道线材——Monster Game Line Component Video and Stereo Audio AV Kit,怪兽色差线。

这款线的最大亮点就是超越原线线材的表现横行于市,并为玩家及经销商推荐。在PS3上实际体验,效果不逊原线线材的表现。怪兽线系列一直量入为出的就其使用的材料之上,毫不吝惜成本的用料,且该系列线材在视频市场上成为专业之选。而对应PS3的这款线材更是极品之一。编者实际使用PS3的原线线,原线HDMI线——一流表现,后者丝毫不落下风。而在复合画面及音效上,却有更突出和稳定的表现。

不过,怪兽线的一缺点就是价格较高,国外售价高达50美元,400元人民币以上)。对于国内玩家来说,我们也有我们的解决办法。南方的散货水货线就是最好选择,现在市场上还是可以找到不少散货货,且价格还低,多在200元左右。就其他佳的画面效果而言,还是非常超值。想要体验高清清晰效果的玩家,这款对于PS3及PS2的怪兽线,不失为一个好的选择。

文策,必抄!特别感谢 邵高强的英语友情提供线材 QQ 83891166



我的08年,我的无双

转眼间电软有一年了,转眼间我的小宝贝都快半岁了,转眼间咱家又推出了不少无双。08年感觉是有生以来,过得最快的一年,半月一次的截稿,攻略—写作—攻略—写作—攻略 反复循环,虽然累累不过在北京的生活很惬意。小孩子的降生,让我的生活理念有了很大的改变,以前那个自负、自我的我,逐渐在承担身为父兄的责任和孝顺。我是老了?还是成熟了?也许是困于生活了,一点点就是吃饭、生活—工作—生活—工作—生活 游戏已经全部成为工作的附属品,不再是生活的娱乐和消遣。无双是什么?一种感情,就如同人每天要吃饭和睡觉一样 玩无双也是一种习惯。但是这回无双吧,今年KOE确实没有推出什么像样的无双作品,上续新作的开发被搁置,取而代之的是《无双OROCHON》这些浪人作品的泛滥。09年最期待的是《战国无双3》,以KOE的“厚道”程度 估计游戏还没发售就已经宣布跨平台了,那么08年,KOE会不会用《战国无双3》来为PS2续继香火,就成为了一个大看点



By 七曜

龙哥热线

Q 龙哥好 问题1、《勇者斗恶龙》这个游戏是属于SE社还是LEVEL 5? 2、XBOX360在日本等地都和PSP一个价钱了，我们这里怎么没动静?

(浙江嘉兴 蒋佳陵)

A 1、当然属于SE了。游戏制作时主要有发行商和开发商，开发商负责游戏的具体制作，发行商负责的则是游戏的包装和发行。通常情况下拥有游戏版权的是发行商，开发商只是单纯的拿人钱财，给人干活而已。不过，有的游戏开发商也是拥有游戏的所有版权的，由于这类厂商一般规模都比较小，如果他们制作的游戏素质、创意或是销量有亮点的话，就很有可能被那些大规模的游戏发行商加以收购，成为发行商手下的专用工作室，例如大家熟悉的EA就热衷于从事这类买卖。具体到《勇者斗恶龙》这个系列，众所周知，版权属于以前的ENX、现在的SE毫无疑问，LEVEL 5只是负责过DQ8的制作以及目前正在进行的DQ9的制作。LEVEL 5成立于1998年9月，年轻的社长日野见博曾经在许多知名游戏公司担任过程序员。其早先作品有《黑云》和《黑暗编年史》，之后的《怪物游侠》、《圣女贞德》、《闪电十一人》以及雷顿教授系列都是素质很不错的作品，这也是SE放下心来将DQ这个看家大作交给LEVEL 5开发的主要原因。2、这个问题，龙哥也很纳闷，目前我国360的价格确实有一定幅度的下降，但是仍远远未达到日本的价格水平，虽然有运费等方面的原因，不过还是太高了一点（相对日版价格而言）。

Q 请问《寄生前夜·第三个生日》什么时候公布（发售）？还有就是本作属于文字类型的游戏吗？谢谢

(安徽合肥 邵)

A 公布和发售可是两码事，本作最初是预定在手机上发售的，后来改为手机和PSP两个平台，再之后，也就是今年的东京游戏展上，SE召开的“DK 3713”招待会上宣布本作取消了手机版的开发，改为PSP独占。当时并没有公布确切的销售时间，只是说预定2009年内发售。从之前公布的截图来看，主角Aya似乎在“自己的婚礼”上和来历不明的敌人展开的战斗，对方究竟是谁，从服装上来猜测，难道是教堂中没有看到的新娘？这些目前都是疑问。据制作人介绍，本作的类型将是3D动作扮演游戏，而不再是系列前作那种动作角色扮演，他形容本作作为真正意义上的“第三人称射击动作游戏”。据悉，SE正



为本作的类型从以往的ARPG改为DQ式射击了。

在与另外一个工作室共同开发这款游戏，但还没有透露该工作室是哪个。另外，本作将会包含“无线游戏模式”，但并未说明到底是基于“互联网”还是“ad-hoc联机方式”。值得一提的是，本作制作人负责的另外一款游戏《最终幻想13 Agito》的团队是基于互联网的。

Q 龙哥好，我近来一直在玩《真三国无双4》，有个问题想请教一下，龙哥你能告诉我吕布怎么开启吗？

(陕西咸阳 孙咏安)

A 非常简单，魏蜀吴三个势力只需各使用一人通关就出现吕布可以使用了。吕布的实力超强，非常变态，即使是菜鸟玩家亦可轻松通过任何非修罗难度关卡。吕布的通常攻击并不完美，第3方的击打和第5方的小段，都是其通常攻击中的破绽所在，不过这两处破绽通常被他出色的攻击速度所掩盖了。C1、C3和C6都是非常强悍的技能，不过估计是吕布唯一的弱项了，浮空攻击会导致攻击力下降，但是收招是大范围地震，比353好多了。真无双带点属性，最后是大范围地震+大范围的光圈斗气，威力极强。

Q 龙哥好！小弟有几个关于GBASP和PSP的问题想请教：1、GBASP中的《口袋妖怪·红宝石》上能不能收集到所有图鉴？怎么样？（除了联机交换）2、PSP刚修好让老板帮忙下了个《生化危机3》的模拟器，刚开始游戏时黑屏，老板擦了个物件后好了。可是后来出现了许多次自动关机的情况。不玩《生化3》时也出现，怎么回事？如何解决？3、小弟最近刚刚开始玩《最终幻想7·核心危机》，要问一下战斗时，左上角那个不停闪烁的头像是什么东东？还有主角的武器可不可以改变怎么换？（安徽凤阳 金可）

A 1、不能。《口袋妖怪》这样的游戏，历来都是多版本发售，要想完成全部的图鉴至少得两个版本才行，因为不同版本的口袋妖怪会拥有一些各自独有的妖怪，要想100%图鉴就只能进行联机了。说起来，这种早期设定现在看来还是“比人性化”了，因为现在的系列作品想要

正常情况下完成全图鉴的话还得去看数场剧场版电影……除非你去下载一个386版的ROM，才有可能不联机会图鉴。2、这应该不是你玩《生化3》的问题了，应该是PSP主机电池部分的问题，在确认电池没有被锁包的情况下，你需要检查一下PSP的原装电池包，或是让维修人员检查一下PSP的充电保护功能是否正常。3、那个是战斗老虎机，如果转到三个“7”，角色就会升级，其他的有辅助攻击、给自己附加状态、召唤等等等，三个“艾丽丝”就是无敌。主角的武器在后期打敗安吉利后会自动更换。

Q X360 65nm版的HDMI输出与旧版X360的色差1080P输出，效果相差究竟有多大？

(浙江绍兴 何嘉宁)

A 关于这个问题，只能这么答复你这两种版本360在如上输出的显示实际对比测试中，42寸以下电视几乎肉眼识别不出，42寸以上，可以看出前者更锐利一些。不过总体而言，这方面的对比差异其实并不明显，不是对此方面特别发烧的话，可以不用太过在意。

Q 龙哥：七个龙珠出现你，龙哥，我很急，请帮我解决问题。1、《怪物猎人2》中的BOSS怪物打打不过，特别是在雪山有麻烦，每次都死在那里，真郁闷，有怎么打法？2、听说《怪物猎人2》能通过网络联机，需要PS2安装PS2网络接口线，我跑了几家游戏店都没有出售，请问在哪里买？3、《寂静岭》玩到医院二楼碰到医药箱有密码，搞了半天打不开密码，让我苦恼，不知道有多少密码？愿请龙哥好心帮助解答，小弟非常感谢您！（浙江慈溪 施金金）

A 你有什么愿望？是一根香吗？（笑）。1、推荐武器选择一门，防具要是有点就更好了，蛞蝓长，还有虎爪，加匠能给你少磨刀，时间宝贵，道具方面其实并非特别重要，对技术没自信的话可以考虑把回血药买满了，然后带点磨刀，当然磨刀的还要有药。开战后先让他中毒，然后集火砍头，中毒很长时间，一般中毒先角也断了，这时没了压力就好办多了，如果想快速干掉它的活基本在它侧面狂砍加翻滚就行。对付它最重要的在于缩短时间，也就是少挨打，还有就是磨刀，要是不加匠要磨7、8次刀，等它出大破绽时再磨，不要就砍2、普通的网织可能，就是电脑用时间，随便找个卖电脑器材的店就有。3、你问的是《寂静岭3》吧，下次请尽量将游戏名称写清楚，这个还好判

断,有的就不方便判断了,谢谢合作。每个难度的密码都不同,这是一个叫做“人脸之谜”的经典谜题。Easy难度的密码是4639, Norma难度的密码是8634, Hard难度的密码是4896。

Q 龙哥好，感谢您上次帮我解决了难题。现在又有问题了。我有台PS2基本上没啥毛病，但一玩《零·刺青之声》就卡。请问这是咋回事？

新疆克拉玛依 侯皓曦

这个很明显的就是游戏盘的原因了。一般玩PS2上面游戏“卡”的情况有三种可能的原因：一是游戏本身没做好，素质太低或是其在某个特定的地方出现此类BUG，不过这种情况非常少见；二是PS2光头老化不行了，这样的话在玩游戏的时候就有可能造成游戏盘不顺畅从而发生“卡”的情况；三就是由于使用的是劣质的盘，或是因为该游戏本身使用的光盘档次或是因为下载的ISO本身有问题又或者游戏盘的时候没处理好。你的情况，（零·刺青之月）游戏本身是不存在这个问题的，所以可以排除原因一。平常玩别的游戏没问题的，只是玩这款游戏的时候出现“卡”的情况，所以可以排除原因二，最后剩下的就是原因三了。建议你换张盘试试。

Q 1、Wii的《大神》有日版的吗？2、《古墓丽影·地下世界》有PS2版的吗？3、《天诛4》多久发售啊？谢谢龙哥喽！
(重庆 朱康伟)

重庆 朱康伟

A 1. 目前还没有, 美国索尼已经早在今年上半年就发售了, 当时因为自带升级程序的可疑, 使得索尼主机, 无论改过与否) 都无法运行, 但是后来有人发布过修改后的 so, 这样就可以在日版机上运行了。当然, 这个仍然还是美版的, 实在想玩日版的朋友就只能继续等待了, 或者玩原来的 PS2 版吧。2. 有, 本作是真正的“多平台发售”, 除了 PSP 之外, 现做的所有主机(包括掌机)都有份, 甚至 PC 和手机也有, 话说, “欧美厂商不爱在 PSP 上开发游戏”的传言似乎也不完全是空穴来风啊。不过, 本作其余平台版本的发售日期都已经确定是今年 11 月 18 日, 本期杂志会刊登详细攻略, 顺便 PS2 版, 发售日是 2009 年第一季度, 还得等等。3. 日版《天降4》已经于10月23日发售了, 上期杂志刊登有攻略。

请问龙哥：1、请问近几年的《恶魔城》都没有采用小岛文美的人物设定，缺少了唯美之感，难道小品文美已经去世了？2、近期发售任天堂3DS的游戏不多，是把精力放在了开发新型号掌机上吗？任天堂有开发过写实风格的3D游戏吗？3、世嘉会再进入硬件市场开发新的主机吗？4、为何家用机的硬盘卖了十几亿价格还是上万？电脑的硬盘都是白菜价，家用机的硬盘就那么多钱吗？5、偶也是很狂，所有玩过的游戏都想要存下来，至今也很迷茫的存不下来

下来,无论是自己辛苦得到的成果,不想这么快么了。无论是家用机还是掌机,问间龙哥有什么好的方法吗? 6、IDSL的原装主机是哪个厂家制作的? 容量多大? 有单独游戏的吗? 7、M3D REALSDE龙哥的价钱现在是多少? 市面上找不到,怎么入手? 用此烧录卡播放DSM视频和播放比较那个画质更完美? DSM视频能烧制容量,另外还是能播放DS、模拟器、自制软件等。大容量的卡要多少的才合适? 像电影、动画、游戏、模拟器、自制软件等下载一个。8、烧录卡的游戏和音乐能转移到电脑平台之后再转移到另外继续使用? 9、TF卡使得烧录卡玩过游戏之后,再换到另外的烧录卡能兼容此卡下的游戏和数据吗? 10、《黄金太阳》续作难道会做《火枪英雄》、《海格力斯新传说》一样回到十数年前? 【 某茶客 】

(某读者)

A 首先抱歉一下，这封信忘了是谁给的我，最后也看不出来，只好用“萧读者”代替了，还讲得真1、没有，还活得挺好的，去年的PSP被《恶灵新代记》就是《小魔女美蒂莎的冒险》不过从“苍月”以来，恶灵城系列的人气似乎越来越卡通化，三岛已经许久没有起用U了，确实还是，岛的画风更适应恶灵城游戏，2、年底会有不少社自主的大作发售，DS这“新掌机”刚发售，应该是不必太花力气在这方面了。印象中怎么也没见过玩此类游戏。3、不是吧，说实话最近几年作为软件厂商也得不能没有滋润了。4、所以提倡玩家自己动手DIY嘛，入手家用主机件都是陪着卖吗？找个电脑卖家赚点钱回来的想法也是可以理解的。5、那就存硬盘呗，现在家用机多人都是存硬盘上，根本不存在容量上的困扰。6、主机如果是用来收藏或是记性好的话，也不用担心容量会不够的问题了。6、MAD

IN CHINA, 具体哪家厂商还真不知道。IDSL的原载容量是1000KB,没有单轨的,价格大约在90元至130元左右,现在烧录市面作品。市面上找不到就不用着急入手,烧录卡现在的基本大同,功能也全都一样,同样性能的购买卡50元左右到处都是,没必要花大钱去买好的。理论上播放效果完美,但是防抖动不强,而且IDSL的格式片头完全多得是。不建议买太老,如IDS的视频播放功能,解析度在那摆着,太老的设备的话4G或8G足够了,反正ID卡现在都是白菜价,5元左右。9、TF卡只是存储媒介,与烧录卡对存档和游戏的兼容关系。现在大多数S-LOTT卡都支持可以直接使用+EEAN ROM,所以对游戏的兼容性没什么问题,但是有些只是部分适用,有些不同牌子的烧录卡之间还需要转换存档格式才行。最后,并非所有烧录卡都使用的TF卡做存储媒介。10、难说。

Q 我的机子是 DSL，有两盘正版卡带，《口袋妖怪·钻石》与《口袋妖怪·白金》，为啥《白金》能正常游戏，《钻石》打开，出现一串日文，游戏不能……

（江苏连云港 黄苏健）

能够啊。DSL是可以正

常常使用其他地区版本正板卡带的。所以只要你那两盘卡带都没问题就不会出现故障不能的情况，白金能正常播放，说明你的卡带和DS-卡机本身没问题。以此推断。只可能是你那盘《口袋妖怪·钻石》的卡带坏了。建议你下次遇到这类问题的时候，把那行日文提示抄下来，这样也有助于龙哥判断具体是什么问题。从目前你提供的情况来看，只能是那盘卡带坏掉的原因了。建议你先用嘴吹一下卡的金手指部分试试？

焦点:PSP 3000最新破解情况报告

新的PSP 3000是否不能改机，新的主机的改机方法出来了么？大神对PS3的破解又怎么样了？

| 江苏苏州 白喷 |

对于3000和DAS这两款“新手机”的破解情况，相信广大读者近期关注的事情。DS方面，最近有使用Acetone完成一定程度破解的视频放出，但同时也指出目前并未算是真正的成功破解。而PSP 3000的破解情况，就比较有意思了。近日国外某著名电脑网站站长透露了Date公司研发的普通电池的详细信息。据悉，最新的仲奇电池被命名为“JTE BLUE TOGO(蓝色机器)”，官方宣称使用“蓝色机器”电池可以接入PSP2000及PSP3000的“模拟模式(Service mode)”，电池将于今年11月28日上市，英国地区售价为19.99英镑，北美售价为29.99美元。按照这条新闻的意图就是这款电池使得对PSP 3000的破解已经实质成功了，但是这里特别值得注意的是官方宣称的接入Service mode并不代表真的通过电池降频，而仅仅是可以正常将3000插入“蓝色机器”电池后，绿灯亮起来(正常将电池插入PSP3000或充电，因为目前还没有对应程序，所以依然无法正常启动新系统)。对于这款新的破解电池，笔者在PSP3000上点了Dark Area以下显示了

法”估计大家都看了马上就要上市开卖的新电池的消息，明确标价外加宣传造势。1、电池绿灯亮并不代表你能安装自制系统或者破解其他什么玩意儿，神电就88V3主板里也亮灯，不能用还是不能用。2、说的跟真事儿似的，让人看了就误为产品造势的活动没什么两样。就好比最早PSP上出现的神电，后来大家才知道那是用电池短路造成

Game Release List

大作游戏发售清单

本期是2008年的最后一期,是一个辉煌年度的终结,也将是一个崭新年的开始。最后的圣诞商战,最后的年度大餐,都在这个寒冷又火爆的12月内集结,《白骑士物语》、《高达无双2》、《心灵传说》、《梦幻之星ZERO》、《纷争 最终幻想》一系列超大作绝对会让你看得过来也玩不过来,而明年,更值得期待。 □责编/超陆

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 | 价格 |
|-------|------------------------|------|---------------------|----------|
| 12/6 | 摇滚乐队2 | RAG | MTV Games | 39.99美元 |
| 12/6 | 女神异闻录4 (重制版) | RPG | Atlus | 39.99美元 |
| 12/6 | 圣域传 七卷 | ARPG | Midway | 49.99美元 |
| 12/6 | 无赖犬队 | FTG | CAPCOM | 134.00日元 |
| 12/6 | 食肉岛世界的铁甲战士 | AVG | Abel | 714.00日元 |
| 12/6 | 乐高蝙蝠侠2 | ACT | Warner Bros | 627.99日元 |
| 12/6 | 高达无双2 | ACT | NBGI | 680.00日元 |
| 12/6 | ADK偶像 | FTG | SNK Playmore | 714.00日元 |
| 12/6 | 胜利——人08 | SPT | KONAM | 714.00日元 |
| 12/6 | 雷文大盗 沙漠之心 胃的怒气大爆发 | ACT | STARFISH-SO | 714.00日元 |
| 12/6 | 迷你节拍 DX 15 DJ TROOPERS | RAG | KONAM | 730.00日元 |
| 12/6 | 神豪新合 波多尼尼卡 | AVG | THE BLACK | 284.00日元 |
| 12/2 | 坎巴拉太空计划 | AVG | GN Software | 价格未定 |
| 12/2 | 坎巴拉太空计划 | SLG | THQ | 504.00日元 |
| 12/5 | 热血格斗 沙漠之心 | RAG | KONAM | 699.00日元 |
| 12/5 | 在国王的城堡中 步梦桥 Specia | SLG | KOEI | 714.00日元 |
| 12/5 | 魔物猎人 极限 | FTG | NBGI | 695.00日元 |
| 1月 | 樱花大战 龙魂的战士 | AVG | 角川书店 | 价格未定 |
| 1月 | 不确定世界的铁甲战士 恶行政府的事件簿 | AVG | Abel | 714.00日元 |
| 2/8 | 圣域传 七卷 在克拉克的冒险V | SLG | MBG | 680.00日元 |
| 2/19 | 神豪新合 | SRPG | FLIGHTPLAN | 714.00日元 |
| 2/19 | Clearo在秋叶原之风上的L.I.P.S | AVG | Sweets | 价格未定 |
| 2/19 | 新豪之狼 | ACT | Spike | 522.99日元 |
| 2/19 | 格斗之王 2002 终极之战 | FTG | SNK Playmore | 价格未定 |
| 3/6 | 超级机器人大战Z 特别篇 | SRPG | NBGI | 522.99日元 |
| 3/12 | 银河天使? 水色回忆之泪 | SLG | BROCCOLI | 价格未定 |
| 3/12 | 碧之轨迹 | AVG | Enix | 714.00日元 |
| 2008年 | 捉鬼敢死队 | ACT | Santa Entertainment | 39.99美元 |
| 2008年 | 哈利特与魔法宝 | ACT | EA | 39.99美元 |
| 2008年 | 永恒 黑翼之皇 | A-CT | deep P | 价格未定 |
| 2008年 | 世界足球 胜利——人08 | SPT | KONAM | 价格未定 |

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 | 价格 |
|-------|------------------------|------|---------------|-----------|
| 11/25 | 高达加加2 通向非洲 | SRPG | Acclaim | 价格未定 |
| 11/27 | 黄金工厂 决战 | ARPG | MMV | 714.00日元 |
| 11/27 | 火影忍者 疾风传 慕之卷大陆EX3 | ACT | TakaraTomy | 699.00日元 |
| 11/27 | 帝皇拳 | ACT | Hudson | 714.00日元 |
| 11/27 | 魔法少女 艾莉丝 | SLG | MMV | 714.00日元 |
| 11/27 | 世界足球 胜利——人08 | ETC | MMV | 599.00日元 |
| 12/4 | 430 被封印的传说 | AVG | SEGA | 714.00日元 |
| 12/4 | 风之圣罗 圣罗 幻界之门 | ACT | NBGI | 460.00日元 |
| 12/9 | 尼奥魔物 魔物猎人 | ETC | Capcom | 39.99美元 |
| 12/11 | 大败走天Wii | RAG | NBGI | 798.00日元 |
| 12/11 | 龙之牙 VS CAPCOM 穿越时代的英雄们 | FTG | CAPCOM | 价格未定 |
| 12/11 | 机械人总动员 | ACT | THQ | 699.00日元 |
| 12/15 | 魔物猎人 | ACT | THQ | 49.99美元 |
| 12/18 | 让我们庆祝吧 | ACT | SEGA | 1000.00日元 |
| 12/18 | 让我们庆祝吧 | ACT | SEGA | 504.00日元 |
| 12/18 | 卡拉OK JOYBOX JMD WII | SLG | Hudson | 699.00日元 |
| 12/18 | 死神 BLEACH 对敌篇 | ACT | SEGA | 699.00日元 |
| 12/18 | 迪斯尼 迪斯尼 迪斯尼 | ETC | Disney | 430.00日元 |
| 12/18 | 迪斯尼 迪斯尼 迪斯尼 | RAG | KONAM | 529.00日元 |
| 12/18 | 迪斯尼 迪斯尼 迪斯尼 | ETC | ZOO Digital | 39.99美元 |
| 12/19 | 真正的迪斯尼 迪斯尼 | ACT | Gravity | 39.99美元 |
| 12/22 | 迪斯尼 迪斯尼 迪斯尼 | RAG | MTV Games | 49.99美元 |
| 12/22 | 迪斯尼 迪斯尼 迪斯尼 | RAG | CAPCOM | 419.00日元 |
| 12/26 | 生化危机 | PLZ | Deep Silver | 39.99美元 |
| 12/31 | 秘密基地 迪斯尼 | AVG | Trace Studios | 39.99美元 |
| 1/5 | 迪斯尼 迪斯尼 | RPG | MMV | 49.99美元 |
| 1/5 | 阿尔戈斯战士 阿尔戈斯之战 | ACT | CAPCOM | 39.99美元 |
| 1/15 | 迪斯尼 迪斯尼 | FTG | KONAM | 699.00日元 |
| 1/15 | 迪斯尼 迪斯尼 | SPT | Oxygen Games | 39.99美元 |
| 1/22 | 迪斯尼 迪斯尼 | AVG | 任天堂 | 580.00日元 |
| 1/22 | 迪斯尼 迪斯尼 | RAG | KADOKAWA | 714.00日元 |
| 1/22 | 迪斯尼 迪斯尼 | ETC | Ubisoft | 699.00日元 |
| 1/22 | 迪斯尼 迪斯尼 | RPG | MMV | 714.00日元 |
| 1/22 | 迪斯尼 迪斯尼 | SRPG | SQUARE - ENIX | 504.00日元 |
| 1/30 | 迪斯尼 迪斯尼 | SLG | EA | 49.99美元 |
| 2/6 | 迪斯尼 迪斯尼 | ACT | THQ | 49.99美元 |
| 2/27 | 迪斯尼 迪斯尼 | ACT | CAPCOM | 734.00日元 |

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 | 价格 |
|-------|-----------|-----|------------------|-----------|
| 12/11 | 魔法之地 (1) | ACT | EA | 7055.00日元 |
| 12/18 | 魔法之地 (2) | ACT | NBGI | 7000.00日元 |
| 12/18 | 魔法之地 (3) | RPG | Lionhead | 714.00日元 |
| 12/25 | 魔法之地 (4) | RTS | 2K Games | 619.00日元 |
| 12/25 | 魔法之地 (5) | ACT | Eden Studios | 714.00日元 |
| 12/25 | 魔法之地 (6) | STG | Sob | 714.00日元 |
| 1/3 | 魔法之地 (7) | ACT | EA | 59.99美元 |
| 1/3 | 魔法之地 (8) | ACT | Codemasters | 59.99美元 |
| 1/3 | 魔法之地 (9) | FPS | RealPlay Studios | 59.99美元 |
| 1/3 | 魔法之地 (10) | RAC | Codemasters | 71.40日元 |
| 1/3 | 魔法之地 (11) | ACT | Vivendi Games | 59.99美元 |
| 1/3 | 魔法之地 (12) | SPT | Oxygen Games | 39.99美元 |
| 1/3 | 魔法之地 (13) | RPG | EA | 59.99美元 |
| 1/3 | 魔法之地 (14) | ACT | NBGI | 59.99美元 |
| 1/3 | 魔法之地 (15) | FPS | THQ | 59.99美元 |
| 1/3 | 魔法之地 (16) | ACT | KOEI | 4800.00日元 |
| 1/3 | 魔法之地 (17) | ACT | FromSoftware | 714.00日元 |
| 1/3 | 魔法之地 (18) | ACT | CAPCOM | 59.99美元 |
| 1/3 | 魔法之地 (19) | ACT | SI GA | 29.99美元 |
| 2/12 | 魔法之地 (20) | FTG | CAPCOM | 839.00日元 |

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 | 价格 |
|-------|-----------|-----|------------------|-----------|
| 12/11 | 魔法之地 (1) | ACT | EA | 714.00日元 |
| 12/18 | 魔法之地 (2) | ACT | NBGI | 7000.00日元 |
| 12/18 | 魔法之地 (3) | RPG | Game Republic | 价格未定 |
| 12/18 | 魔法之地 (4) | TAB | LEVEL-5 | 699.00日元 |
| 12/18 | 魔法之地 (5) | RTS | 2K Games | 619.00日元 |
| 12/18 | 魔法之地 (6) | FPS | 2K Games | 714.00日元 |
| 1/3 | 魔法之地 (7) | ACT | EA | 59.99美元 |
| 1/3 | 魔法之地 (8) | ACT | Codemasters | 59.99美元 |
| 1/3 | 魔法之地 (9) | RPG | Believe Software | 714.00日元 |
| 1/3 | 魔法之地 (10) | ACT | NBGI | 714.00日元 |
| 1/3 | 魔法之地 (11) | ACT | Vivendi Games | 59.99美元 |
| 1/3 | 魔法之地 (12) | SPT | EA | 59.99美元 |
| 1/3 | 魔法之地 (13) | FTG | THQ | 714.00日元 |
| 1/3 | 魔法之地 (14) | FPS | THQ | 59.99美元 |
| 1/3 | 魔法之地 (15) | ACT | NBGI | 59.99美元 |
| 1/3 | 魔法之地 (16) | ACT | KOEI | 4800.00日元 |
| 1/3 | 魔法之地 (17) | ACT | CAPCOM | 59.99美元 |
| 1/3 | 魔法之地 (18) | RAC | CAPCOM | 59.99美元 |
| 2/12 | 魔法之地 (19) | FTG | CAPCOM | 839.00日元 |

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 | 价格 |
|-------|-----------|------|---------------|----------|
| 12/11 | 魔法之地 (1) | ACT | THQ | 504.00日元 |
| 12/11 | 魔法之地 (2) | ACT | SQUARE - EN X | 504.00日元 |
| 12/11 | 魔法之地 (3) | ACT | KONAM | 525.00日元 |
| 12/11 | 魔法之地 (4) | RPG | Creative Core | 600.00日元 |
| 12/11 | 魔法之地 (5) | ARPG | Gravity | 504.00日元 |
| 12/11 | 魔法之地 (6) | AVG | TakaraTomy | 504.00日元 |
| 12/11 | 魔法之地 (7) | RPG | NBGI | 504.00日元 |
| 12/11 | 魔法之地 (8) | SLG | MMV | 504.00日元 |
| 12/11 | 魔法之地 (9) | RPG | KONAM | 500.00日元 |
| 12/11 | 魔法之地 (10) | RPG | D3 Publisher | 522.00日元 |
| 12/11 | 魔法之地 (11) | RPG | SEGA | 504.00日元 |

| 日期 | 游戏名 | 类型 | 厂商 | 价格 |
|-------|-----------|------|---------------|----------|
| 12/11 | 魔法之地 (1) | ARPG | Falcom | 504.00日元 |
| 12/18 | 魔法之地 (2) | ACT | SQUARE - EN X | 600.00日元 |
| 12/18 | 魔法之地 (3) | AVG | GungHo Works | 900.00日元 |
| 12/18 | 魔法之地 (4) | RAC | EA | 525.00日元 |
| 12/18 | 魔法之地 (5) | TAB | SEGA | 399.00日元 |
| 12/18 | 魔法之地 (6) | ACT | SEGA | 519.00日元 |
| 12/18 | 魔法之地 (7) | SLG | NBGI | 19.99美元 |
| 12/18 | 魔法之地 (8) | HPQ | KOEI | 504.00日元 |
| 12/18 | 魔法之地 (9) | RPG | NBGI | 504.00日元 |
| 12/18 | 魔法之地 (10) | AVG | Sob | 504.00日元 |

游戏天尊

春丽身为香港警察，18岁的时候立下多次战功，被提升为国贼刑警。春丽加入警界的目的其实只有一个，那就是为了找出杀害自己父亲的凶手，随着不断调查的结果，春丽终于了解到原来是一个名叫“影子”的组织杀害了自己的父亲，从那一个剧开始起春丽不断地调查关于影组织的一切勾当：贩卖毒品，非法持有和制造武器、杀害政府委员，这些事情对于影组织来说只是冰山一角，当然还有更大的阴谋隐藏在里面，随着证据的搜集，为了彻底摧毁影组织，春丽一人踏上了一条险途之路。

□文/紫茵

街头霸王II



历经千辛万苦春丽终于粉碎了影组织的阴谋，将罪恶消灭后，春丽清晨来到了自己父亲的坟前。“父亲，现在罪恶的组织已经被毁灭了，请你安息吧。”



消灭了影组织后的春丽已经不用天天烦恼了。从今天开始，春丽就做一个普通的女孩子吧！

在超级街头霸王2中结局之后出现两个选项，A是做一个普通女孩子，而B则是继续做刑警。

选择A的话，春丽和男朋友在逛街的时候遇到了地痞，几招过后春丽成功将地痞打败，可是男朋友在旁边吓得不行，他那里知道春丽原来是一个这么厉害的女孩子。

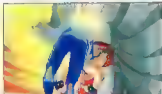
而选择B的话，春丽再一次担当刑警，成功的侦破了一起又一起案件

街霸ZERO



故事再一次回到最初，为了寻找自己父亲被杀的真相，春丽与影组织进行战斗，经过重重磨难后，春丽找到了影组织的头目维加维加：“你已经被国际刑警包围了！觉悟吧！”

看来维加并没有把春丽放在眼里：“哼！你的本事不错嘛，加入我的组织吧！相信在我这里你会更加强大。”



春丽当然拒绝了这无理的请求，此时维加说出了让人吃惊的话语：“哼！过去有个和你一样目光的男人，他也拒绝了我的邀请，结果他就变成了这样。”

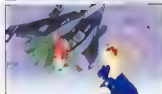


难道说，那个人，是父亲，刚刚想到这里春丽被维加给偷袭倒地。



数日后同事们前来看望春丽，“喂，你醒过来了，春丽！”来探望的同事们告诉春丽，维加在帮之下下落不明。

街霸ZERO2



春丽与维加进行了一场战斗，可是最后仍然没有将维加彻底击败：“真是很愉快，不过，战斗的余兴只能到此为止了！”



“维加！你想逃走吗！”春丽看着天空说到“我并没有想逃走，以后一定会见面的。到时候我保证你会让你的父亲享受的更多的……哈哈！还是逃走了！”



回到刑警总队后，春丽向长官报告了事情的经过，再次回到寻找影组织的春丽，始终不能忘记维加那天所说的话：“父亲，父亲你难道？那时春丽还并不知道父亲的死因



那之后，维加再次在世界中消失了

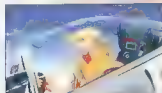
街霸ZERO3



再次见到维加后，春丽拿出了手中的武器：“贩卖毒品，非法持有和制造武器，现在你的犯下的案子堆积如山。”



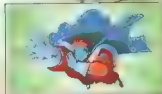
维加根本就不惧怕手枪，冲着春丽大笑起来：“我是不死之身，只要你不不停地催我，惧怕我，我的生命就永远不会消失！现在是在收拾垃圾的时候了。所有的弱者只能接受我们的恐怖！”



此时纳什从空中发来了警报，“春丽！听好了！我是纳什！维加事实已经恶化到最严重的程度了。他们要用精神能摧毁城市，我必须迫使他们退下去，你潜入地下基地，寻找阻止他们的手段！”



进入影组织后，春丽一边寻找毁灭的方法，一边探寻维加真正的最重要的设施，终于春丽发现了影组织开发的新武器“精神能力转移器”，使用它吧！



维加使用精神攻击不断的攻击，而春丽则启动了“精神能力转移器”，道光柱带着维加制了出去，“不可能！不可能！啊啊啊啊啊啊啊啊！”

被自己开发的武器消灭了！纳什从空中看到了这一切，听到了吗？我是纳什！我们成功！在那种爆炸中，那家伙是不可救药了，我们终于把这家伙消灭了！不过维加加这样的恶人会再……

街霸3.3



中国地区不断出现其重大事件，春丽为了找回失踪的童年，从上海来到了见到了罪魁祸首“吉罗”，将他消灭后，成功救出被囚禁的女孩，“姐姐！看到春丽后，孩子们仿佛见到了自己亲爱的人。”“已经没事了”



那起事件已经过去了好几年。在抱着那个获救的女孩子的时刻，她一直问问我，为什么而战。现在，不问我终于有了答案——又为了守护的故乡。



为了在全世界遭到毁灭的……的人们。



真正的飞越！真正的飞越！真正的飞越！像是燕子们纷纷飞翔！我们的生命……是为了我们的明天。患者，是为了我们的未来！

格斗之王

怒之队这个名字最早出现在FC平台的《怒》作品中。它是一款动作过关游戏，有主人公两人，分别是现在大家早已熟知的拉尔夫与克拉克。《格斗之王94》中为了增加可选角色，SNK决定将自己以往作品中的人物改进后移植过来，所以便按照当时《怒III》结局动画中拉尔夫与克拉克的形象进行制作。两人的上司哈迪兰也加入其中。怒之队参加格斗大赛的目的很简单，因为怒之队隶属于政府部门，听说一个叫卢卡卡的家伙公开举办杀人不要命的擂台赛，所以就出马将其镇压罢了，不过谁都知道，卢卡卡竟然是哈迪兰若干年前的灭门仇人，这下好了一个精彩的故下开始了…… □文/蔡国

格斗之王 94



祝贺你们获得了优胜。大赛的主办者请务必来见我一面。请和我一起去看吧。



“欢迎来到我的美术馆。”众人差异之时，只见不远处坐着一个身穿红衣服的金发男子。



你是这个大会的主办者？拉尔夫问道。



是的，我的名字叫做卢卡卡。一听到你们的气味就知道了。我的目的是收集世界上最强的格斗家。最后脱颖而出的，就是你们！



你说的是收集？收集什么意思？你周围的那些雕像？

没错，这些雕像就是用被打败格斗家尸体做成的！怎么样，很不错吧？



“卢卡卡！已经8年了！我的脸，你还没有忘记吧？”哈迪兰怒视着卢卡卡，他终于见到了这个8年前杀自己家人的家伙。“哦，我说你这么眼熟，你只是被我全灭的那支佣兵部队的队长吗。说起那时候，你的妻子和孩子都被我杀了——我觉得有点对不起你啊。不过他们两个在那个世界也不会寂寞吧，定会好好生活的！现在就由我帮你们一家团聚吧！”



我怎么可能会在你们的手里？这不可能，不过这个世界再次需要我的话，我会回来的，你们明白吧？



就这样怒之队成功的将卢卡卡击败，但是这个恶鬼并没有死去，而是随着航空母舰的爆炸一同消失掉了，是否噩梦还是会有再来呢？

格斗之王 95



怒之队再一次遇到了卢卡卡，不过这次的卢卡卡竟然获得了全新的力量，这和不断从身体中迸发出来的力量？到底是什么？



不过经过怒之队的努力后，他们终于成功的击败了卢卡卡。“哼，我拥有如此的力量竟然还不能战胜，但是为什么，我的，我的身体如此痛苦？”



“这，这是怎么回事？”拉尔夫完全被眼前的景象搞糊涂了，“卢卡卡这个家伙，看来他在暴走之后无法忍耐黑暗力量的侵蚀，所以变成了这样！”



“可是，那种黑暗的力量究竟是？”克拉拉克道：“不知道，但是在这个世界的深处，一定有什么人在企图得到黑暗力量的根源。”哈迪兰似乎明白了什么。

“只要那个家伙再次出现我们一定会将其击败。”“呵，就拜托你们两个了。之后的事情就交给上面那些家伙收拾吧。”



桑德拉·克拉拉克，这样你们的灵魂就能得到安息了吧，我也得到了安息。

格斗之王 96



真是令人震惊啊，都到了这一步了，神乐，你看中的人果然有两下子。但是要靠他们的力量将大蛇封印，还是不用想了。



真是不服输的人啊，那达那位小姐，你是无法摆脱血继的控制的。那是你的宿命。站在一旁的莉安娜愣住了。



哼哼哼，这阵风真美好。差不多是时候了。我一直都在等待天上的召唤，如今终于这个时刻到来了。



“这家伙，居然自杀了。那个女的也不见了！这是怎么回事？”对于拉尔夫来说这种事情似乎总是这么让人好奇。看来我们也被卷进麻烦中了。不管怎么样，先把这件事报告给队长。”



莉安娜听到莉安娜所说的后似乎一直都在思考什么？难道自己的血液中有其他的东西存在吗？你就是你。



可是我现在怎么办？



“啊，总之现在应该是庆祝的时候。大家把这件事忘掉吧！”“问题哪有这么简单啊！所以说，‘所以说怎么样，你想打架吗？’”“谁怕谁？打架！”两个人已经互相打闹起来了，这么做的目的就是为了让莉安娜忘掉那些。



“你小子，最好称呼一声克拉拉克大人！”“哇！克拉拉克大人！”看到这里旁边的莉安娜露出了笑容，“只要你保持这样的感觉就好！”拉尔夫和克拉拉克真是一个好战友啊。

大家一起来神话属于我们的电玩吧!

“大话电玩”

转眼间所谓的次世代主机已经飞入千家万户，随着数量的普及，它们对于玩家们来说已经不是什么新奇事物了。感觉这次的三大主机没有给我们以往的那种亲切感，不像FC、SFC时代那么单纯……相信每个玩家都有对于游戏的美好回忆，都有儿时与朋友一同分享游戏的激情，那么本期我们一起来聊聊这些。 □主持人 崔健

你在多年游戏生涯中，和朋友一起玩得最开心的游戏是什么?

1 无双，无论是《真·三国无双》还是《战国无双》都是我和朋友一起玩得最开心的游戏了，尤其是在消灭吕布或者本多忠胜后的心情，只能用两个字来形容，“爽”。

——北京通州刘广辉

七曜 首先我要在这里谢谢你时无双的支持！无双之所以在中国玩家群里有这么高的人气，除了本身的原因之外，就是可以双打，虽然分屏问题很让人苦恼，但两个人一起打最高难度的关卡，也能大满足成就感，毕竟不是谁都是核心玩家或者达人，与朋友一起完成战役后，也有其独有的喜悦，可怜的吕布和本多忠胜，因为头上顶着飞国和战国第一猛将的光环而被无数玩家们不停的虐杀，实在是报很惨，相信你和你的朋友一定经常联手打虎牢关，长坂长矛和关原之战吧！



3 《火爆狂飙》，绝对的速度，爽快的撞车感与双人激烈的追逐，这种感觉绝对是其他赛车游戏无法比拟的，EA真是发明了好游戏啊。

——广州何耀

七曜 准确的讲《火爆狂飙》系列是EA旗下的Criterion Games工作室制作的，可以说对于赛车游戏的掌控非常到位，它的魅力在于玩法不同于一般竞速赛车游戏，它不是以比赛为目标，而是要追求以每张赛道的撞车来获得高分，开着大马力的跑车，在各种道路甚至都市中超速狂飙，获得最佳目标成绩，狂飙撞车后飞溅的车体碎片、火星等画面特效十分炫目，这个系列能够将狂热的乐趣带入街机游戏的环境中，让朋友之间通过操作手柄的方式互相竞争，让玩家们在各种特技、速度和技巧赛事中相互较劲。

2 FF12亡灵之翼，因为是被别人在NDS上和我们一起玩的，时间早，加上游戏本身也确实很吸引人，我们俩通关的水平还在提高中，所以玩起来特别有趣。

——山东泰安王宗傲

七曜 和朋友一起玩游戏，并且交流心得，分享心得，这就是游戏给予玩家的快乐。记得七曜的学生时代，也成有游戏卡带，然后几个室友轮流来研问一个游戏，直到有人能把卡带的地方破透为止，大家一起想办法，各自使出自己异想天开的通关办法，最终大家会向通过的那名同学投以羡慕的目光，亡灵之翼是一款相对另类的作品，主要是在于操作上，可以说为SE凭借FF的影响力而推出的二线作品，不过不管怎样，只要能让玩家开心就是好游戏。



4 《战争机器2》，分屏双打模式让人体会到单机以外的乐趣，双人协力过关更增添了游戏的乐趣与成就感。

——浙江绍兴何耀宁

七曜 《战争机器2》玩的就是爽快，双人合作不仅能并肩战斗，还能相互援助，更促进了玩家之间的感情。《战争机器》是唯一能够吸引七曜的FPS游戏，其紧张之至，场面之大都是前所未有的，但七曜还是最喜欢用电锯，因为拿起电锯来战斗，使得游戏更像在玩无双。Epic Games在游戏开发领域一向以技术领先而著称，《战争机器》系列，带给我们电影级的游戏体验。这次《战争机器2》中所使用的虚幻引擎3是Epic公司自主研发技术中最新的版本，已经成为次世代游戏开发中最受欢迎的开发中间件，被许多著名游戏公司采用，近期的SE重大大作《最后的遗迹》也是引进的这款引擎所开发的。



5 PSP版《龙珠Z 武道会》1和2，班班中男生都玩的很疯狂，但班里只有两个人有PSP，不够用啊，大家一起玩真的很高兴。

——江苏常州俞杰

七曜 PSP的这款龙珠是我们熟悉的动漫游戏大厂万代推出的，在能多人同乐的PSP上，确实有它优势和卖点，《龙珠Z》系列可谓动漫界游戏史上生命力最为持久的系列游戏，并且大多数作品都有着相当不错的销量。PSP的联机模式让玩家通过《怪物猎人》系列，已经发现的乐趣不在了，龙珠的对战模式很有趣，你们不是有同台PSP吗？就可以通过同场战斗模式通过Wi-Fi模式实现多人无线对战，这样一定很好玩，同学间相互交流还能切磋技艺。



你在多年游戏生涯中，和朋友们一起玩得最开心的游戏是什么？

▲ 像是《零·红绯》吧，当时我们三个人，我和一个哥们儿在遇到随机时抢手柄，另一位是眼珠子闭着同时说：“好玩！”结果人死了，手柄也坏了。

▲ 新疆克拉玛依市 侯晓峰
七曜：嗨，我告诉你一个有趣的事情，玩零一定要和女生一起玩，原来我玩零的时候就拉着女朋友（现在的女友）在游戏室看，晚上把灯关上，两个人坐在昏暗的电视机前，把房门关上，音效开大一点，鬼屋一出现，她就会把我抓得紧紧的，说好好，别怕，我也赶紧凑着她，不怕，不怕。

▲ 然是《洛奇人》系列，家用机上的都玩过，画质还不错，因此还收了几个小佬。

▲ 北京丰台区区王与七曜
《洛奇人》系列是以高难度著称的硬核动作游戏，一直都很难，特别是元祖《洛奇人》系列，可见你是一位动作游戏玩家高手。本系列的第一作于CAPCOM于1987年12月PC上推出，以独特的角色、设定、武器相克系统以及高难度的关卡著称，后续并推出多款续作与相关的衍生系列作。不过真正保持有高人水准的只有元祖系列，其他衍生作品都非常另类，可以说不是原来的洛奇人了。不知道你是否会认同我的看法？

▲ 得是《忍者猫》，那时父母上班时就把“小猫”的碟片借给我一起看，碟片画质还不错，画质高一尺，画质一丈。我就电话求助于一同学把他的碟片来我们在一起玩《忍者猫》，只可惜不能存档啊！游戏中途而废的烦恼几个小时根本打不通，同学家父母也只得他玩两个小时，所以每次都要打倒三次左右，然后在游戏结束，然后通关，但通关只能就吃晚饭前几分钟，能和同学一起研究关卡和BOSS打法在当时也非常开心啊！

▲ 四川西昌 潘文七曜：画质画质高一尺，画质一丈，记得中学时，父母也是不让我打游戏，我就抱着PS到同学家去住了几天，一直把PS打通才回家，而且也不敢把PS带回家，怕怕父母骂，《忍者猫》是C84代的名作，相信有一定年龄的玩家都会有过接触，印象中记得在每个版面均可选择三位主角之一进行动作游戏，在游戏中可以切换其它4位同伴，每位同伴的能力各异，更适用这些同伴才可过关。

你记忆中玩的第一款好游戏是什么？

▲ 然是，绝对是《最终幻想》，不管是PSR、PS、PS2，还有未发售的PS3，对我来说玩是所有游戏的首选，毕竟我靠上主机游戏也是因为FF8……

▲ 四川达州 许强七曜：嗨，手，FF10、FF8、FF7也是我当年为之疯狂的原因，那时候看现在可是最终幻想的第一人，他的入戏就是那么让人动心，相对于不思进取的DOL系列，FF系列的优势就是革新，这也是其能成为国际品牌的原因，FF8就是革新的代表，很多人不能接受FF8，说其另类，其实这是一个误区，难道非要华丽的，中校中矩的不能叫RPG？不，那只能叫DOL。

永不进步就不会有拓展，这是规律，看看FF10，看看《最后的遗迹》，取消等级，是SE以后RPG游戏发展的方向，SE会将游戏制作的更有战术性和动作感，不再是高等级走天下的时代了。

▲ 该是FC版的《赛尔达传说》，那是第一次玩到能存档的ARPG游戏啊！花了一个暑假通关后那个激动啊！

▲ 四川西昌 潘文七曜：《赛尔达传说》可是ARPG游戏的始祖，在RPG中加入非常多的动作和冒险要素成为后来的创新之作，在系列第一作就完成了使用各种武器和道具解开世界存在的很多谜团，使之成为直到今天也没有同类游戏能够超越，我第一次玩的时候，也被其探索乐趣所吸引，至今我一直认为没有哪款ARPG能达到赛尔达的高度。

▲ 看《杀手47》。在宽大的场地正想画啊！阿斯顿·马丁拿出哪辆跑车，在陆月冲刺，现代版《杀手47》，我选择，我喜欢。——四川达州 田柳川七曜：《杀手47》是一部很棒的电影，那是一个伟大的游戏，游戏刻画的是杀手以及各种杀人方法，玩家能想方设法将目标杀死不知不觉地干掉目标，具有极高的技术含量和心理素质，行动过程极其隐蔽，杀人时干净利落，几乎不惊动任何人，杀人方法多种多样，因地制宜，除了致命性武器，奸计、注射剂甚至花瓶都可能成为凶器，干掉目标后还要将尸体搬走并伪造现场，觉这款游戏是《天诛》的替代品，所以很喜欢。

▲ 么么，真真觉得好玩的第一款游戏，应该是《大航海时代4》吧，我啊，最喜欢称霸的那种感觉，记得《大航海时代4》里，有个旅馆里的侍女曾说过从小就被当作女王，在系列，算是深得我心的一句话啊，呵呵。

▲ 山东莱芜 江家傲七曜：KOEI以前的游戏总是那么优秀和受中国玩家的欢迎，不像现在，KOEI只有无双一个游戏系列了，梦想的驱动，财富的诱惑，一批又一批的冒险家前赴后继地陷于大海之间，探索未知之地，这就是我们的“大航海时代”。虽然探索未知于世界的各个角落，精美无比的游戏画面，惊心动魄的剧情与音乐，仿佛艺术品般令人回味无穷，集休闲性、欣赏性于一体，游戏方式符合了现代人的口味，值得所有玩家尝试，当然，当年我也是玩过这个游戏系列的。

▲ 《零·红绯》出来之前，所有的恐怖游戏都处于同一个趋势，而当《零》出现时，日式恐怖游戏的革命开始了，主角也由原来的壮男帅哥换成了弱不禁风的小女孩，所有这是我的第一款好游戏。

▲ 新疆克拉玛依市 侯晓峰七曜：《零》是一种境界和艺术，不同于那些单纯的打僵尸游戏，它是一种创意，一开始发现人内心的恐怖，之后就觉得很灵也有其美妙的美感，而不像其他恐怖游戏那样，是用恶心和血腥来吓唬玩家，TECMO是一个非常有创造力和才华的厂商，不知道KOEI合并后，《零》系列会走向什么方向，但有一点可以肯定：就是以后每作都会多平台发

行，在KOEI，没有独占这么一说。

▲ 正是因为无意中在游戏店看到了《鬼武者2》那精致的画面，逼真的人设，决心购买了PS2主机。

▲ 浙江绍兴 何嘉宁七曜：严重同意，《鬼武者》是全系列中素质最高的一部，虽然在解谜方面没有3和系列设计的那么新颖，不过其一闪的判定和敌人的AI设定都是最优秀的，比3和新发现。

你觉得DSI能够保持任天堂在掌机市场的优势吗？

▲ 然能保持DSI为设想头等功比PSP3000要实用，NDS的优惠原本就超过索尼一大截，作为PSP玩家我打算入手一台DSI，虽然硬件3D等功能不如PSP，但众多的软件支持还是很有优势的。

▲ 山东泰安市 孟磊七曜：这个，只要经济允许，两者都购入也没问题，谁更实用即是个人看法了，不过两者都有很多不错的游戏软件值得尝试，如果你是一个游戏玩家那就不要再考虑什么了！

▲ 然DSI增加了摄像头，也作了改进，但对比已买的DS的玩家感到不大，并且NDS市场已经快要饱和到状态了，所以DSI想有什么太大的作为估计是不太可能了，并且随着第三方软件商对PSP主机的越来越重视和支持，谁也不可能PSP不会一统掌机市场，所以让任天堂用DSI保持掌机市场的优势，是不太可能的。——安徽芜湖市 寇建伟七曜：PSP和DS都是索尼所造，它们都是时代的产物，作为玩家我们应向它们致敬，感谢它们4年来给予我们带来的欢乐，两者在市场上的占有有输于DS，DS虽然销量领先，但也不可能将PSP击垮，在现在我们来讨论胜负之说，显得毫无意义，至于今后，可能还会有微软等更多厂商来竞争掌机市场，当年G系列一家独大的形势将不会再复。

▲ 认为DSI能够保持，首先DSI相对于PSP3000在外面的评价中要好很多，所以硬件的销量方面一开始会比较有优势，另外，在软件方面，DSI的游戏数量也比PSP3000多很多，如果DSI能依旧保持掌机市场优势的话，那么大力发掘新机的潜力，及能维持第三方软件厂商。

▲ 浙江省嘉兴市 陈俊七曜：DSI的推出明显是为了在性能上向PSP靠拢，因为下一代掌机已经呼之欲出，老任需要把好在性能上与索尼保持多大的差距，而不会影响到下一场战斗中不至于处于劣势，很明显老任不会去和索尼拼技术，这样两者都要付出巨大的成本，毕竟它们做什么玩家们只能任其自便。

▲ 觉得DSI主要还是推广型，虽然加了很多功能，但作为下一代掌机试玩七曜：老任这种业界奇闻，老是不停的推出新主机来抢夺市场份额，比如GBA在推出了DSI以后，又推出了GBM这种纯街机产物，所以已经入不了DSI的玩家，的确不用再考虑购买DSI了。

哪台主机将会爆发? 哪家厂商会在商战中倒下?

2009年业界牛熊走向预测!

基不平静的2008年即将接近尾声,游戏业也将迎来新的年度,家用主机的三国争霸、掌上娱乐的双雄鼎立、这种保持微妙平衡的局面似乎也进入了稳定成熟期。年底的圣诞而战眼看就要到来,从中我们几乎就可以嗅出即将到来的2009年浓浓的硝烟味道。厂商们将会以什么样的战略将产品推向新一年的终端。玩家们关心的降价问题,以及有可能推出的新型号新周边,都将在此为大家带来大胆预测一次,权当茶余饭后的谈资聊品。

□文/温朋

Xbox360! 光明大道待你走

X360在今年后半段呈现了极为良好的上升趋势,软硬件都达到了前所未有的好调情形,尤其是日本市场的突破性开拓让这台主机越来越具有独特吸引力。微软似乎已经从长期的苦耕耕中解脱出来,并找到了对日后发展行之有效的路线。在即将到来的2009年,微软会以什么样的战略将这台主机推向一个新高峰呢?

今年9月份的X360全线大幅降价着实让人惊喜,最低配置199美元的价格几乎已经达到了前几代主机和后半期时的白菜价格,而且还是在与PS3竞争最为激烈的战略降价。这样的举措让X360已经拥有了对于无法企及的价格优势,相信在未来相当长的一段时间内X360都将保持这种优势推动普及的速度,以目前主要竞争对手PS3的情况来看,微软暂时还没有再次调低价格的必要性,不过

深受消费者欢迎的“X360白金精选套装”系列肯定会继续推下去,这不仅可以让过去没有被重视的一些游戏重新焕发青春(也再赚一次钱),而且可以有效地提高X360品牌在玩家心目中的地位和印象分,再加上各种与主机同期销售的套装游戏和限定版主机,高配置的主机实质性降价也并不是什么稀奇的事情。玩闹摆,玩配件,就是微软下一步的良计之道。

另外,X360的最新秋季更新又为这个平台增添了无数可能性和虚拟人模和Live社区的结合为用户将是未来Live运作模式的全新主流概念,相信微软以及其他厂商都会在这方面大花心思,诞生更多的新产品新服务。而且,鉴于硬盘安装游戏的便利性,无硬盘的A版主机,120GB内置硬盘已经是很多玩家的标准配置,不排除以后微软会推出类似的官方捆绑套装。

近日,有消息称X360全球销量已经突破了2500万部,超过了前代Xbox的最终统计销量,对比之X360完全可以说是成功了,并且前途无量,X360的经营战略已近非昔日的Xbox可比。现在最



一双红眼主机,微软的 Kinect 传感器,微软的 Kinect 传感器,微软的 Kinect 传感器。

待解决的问题就是那个该死的三红,近半主机三红故障率比去年有了明显改善,这显然是单65NM的功劳,但仍然没有杜绝这种现象。近日传沸沸扬扬的65NM主机被拒,非常多的关注,微软官方看来也着手进行这种硬件的根本改良了,但问题是推出这种版本是否真能彻底消灭三红?购买了原来版本的主机玩家将是什么心情?这都是要考量的。唯一可以欣慰的,是期待微软能推出解决三红的更新程序,从软件方面把这个问题缺陷给补掉,当然这是理想化的想法,但不是不可能的。

2008年将是X360最为关键的一年,08年下半年好不容易铺好的金光大道就看微软你怎么走了,是非成败,将在09年底见分晓。

PS3! 稳中求发展

PS3现在的情况是,上上不去,下下不来,相当微妙的一个位置,在上世代金力依仗的第三方已经大量撤出平台化的现象,还能保持少量第三方独占大作是PS3的强项之处,这也使得今年不剩片肉争饼的PS3仍然保持者非常高的吸引力,而且明年SONY将会有针对PSN、PS3及PSP的联动项目进入实质性进程。再加上万众瞩目的《最终幻想13》,PS3依然是来年关注度最多的一台主机。

根据SONY近期公布的财报显示,PS3硬件及软件整体表现今年都有了一定程度的上扬,主机的制造成本已经比首发时有了很大改善,销量因此也提高了不少。SCE目前还没有明确表示PS3将会降价的计划,但以80GB版的同捆价格来



看,来年早些时候配合一些大作的上市PS3很有可能迎来新的降价促销活动,最晚到《最终幻想13》发售,PS3应该会降价。一个与X360具有相当竞争力的价位,就算蓝光因为普及度受限,激烈的市场竞争也会迫使SONY不得不把价格调下来,就算失掉点金钱,也不能失去用户。

之前有消息称,东芝公司正在与SONY商讨新45NM与40NM核心的实用化问题,这和东芝最新研制出的微型芯片对于生产小型化产品及减少主机功耗上能起到十分关键的作用,而且据称SONY已经优先订购了这种芯片进行针对化研

究。因此不排除未来一年内会有对应这种产品的新型号PS3公布甚至发售,如果真能运用到未来之来PS3小型化,也就是“PStvise”,那对玩家的吸引力可就太大了。

SONY在今年TGS后已经初步确定了年底至来年的战略部署,主要是以PSN为中心发展PS3和PSP的相关网络服务及之间的联动,以扩展更多领域的发展空间。PS3和PSP的传统游戏软件都算不上很出众,PSN这个值得引以为傲的平台不管是游戏玩家的向心力还是将之作为虚拟社区大力发展都是极有前途的SONY之前也承诺过PSN不会因为用户数量的增加而改变其相对宽松的使用条件,未来一年此平台仍会是PS家族重点提携的对象。

2009年是PS3诞生的第三个整年,虽然SONY高居挂在嘴边的“PS3十年生命论”只是一个噱头,但PS3的确刚刚到了其生命最为辉煌的时期,昔日的PS王国是否能再次重现,就用时间来验证吧。

Wii!

数着钞票过日子

老任的Wii应该是目前最无忧无虑的主机了，远胜另外两台主机的全球销量与长期霸占销量榜的游戏软件几乎就不用操心市场和炒货的问题。前不久刚刚获得日金头把交椅与最速发行商两料冠军的任天堂基本就是每天在数着钱过日子。我们担心Wii的前途吗？用吗？不用吧。只要任天堂在Wii就不存在这个概念，唯一可以关心的就是Wii在这块别人难以企及的市场上还能坚持多久。任天堂是否有必要做出改变。

Wii本身就是一款特异的主机，浑身上下都是“革命性”的，因此其每次推出的硬件周边都那么充满创意，相对的主机本身所下的工夫并非很多，各方面的基本配置都很稳定，只是会时不时换个颜色炒炒而已。对于没有竞争对手的Wii来



说，它的变化幅度将会是以后最小的，也许到其生命末期都不会有什么改变，明年任天堂还是继续抱着这台提款机收钱好了。

虽然任天堂的游戏每部都能卖到发病，但第三方的游戏却明显呈现另一个极端，今年几款第三方力作的惨淡销量就再次证明了这一点，只有任天堂自己才能在Wii赚到钱，当然这不是任天堂愿意的，但这种异质标准远未达到大多数厂商都能接受的程度，如果说Wii要改变的话，首要目标就是要解决这两个极端化的现象，不过这很难，连体电脑做不出精髓，走传统吧又与高潮机无异

优势，这实在是两个极端的问题，来年任天堂要想拉更多8第 方为Wii开发游戏，首先要先帮助有意的厂商解决这些技术和理念上的问题，不然明年乃至以后的年份仍然脱不了任氏一家独大的现象。

总之，只要任天堂还把老本握在手里，Wii就不必担心，2009年对于Wii来说，将是第三方的一个何苦何来的挑战。



↑在堀田隆史的带领下，相信任天堂在来年仍然会是一片蓝天，对于老任来说市场是羊手之劳。

PSP!

正努力抢占市场

PSP自发售虽虽然 直表现不俗，但是仍然难以和NDS相抗衡，不过，今年年中PSP在一些大作的支持下在销量上将NDS新干下马，一些如《怪物猎人P2G》、《梦幻之星PSP》这样的大作确实帮了PSP不少，不过在销量上胜于NDS还有一个原因，那就是购买人群已经饱和，拥有NDS的玩家太多，所以购买PSP的自然就多了起来。表现不俗的PSP于今年10月14日发售了最新升级版PSP3000，这次的升级可以从明显的看出索尼对这台主机的认真态度，全新升级的PSP3000除了再次更改了外形细节之外，还加入了麦克风使其成为了今后PSP的标准，加入麦克风后本机自带的语音通讯软件SKYPE也成为了真正可以随时使用的网络电话。除了加入麦克风之

外，索尼还特地强化了主机屏幕，让色彩变得更加艳丽。不过对于国内消费市场来说，主机入被破解代表不会有人买，PSP3000也是一样，前些年PSP2000由于新主板不能够被破解，所以导致能够破解的2000型主机价格飞涨，而其正相反的是PSP3000和PSP2000不能破解基本价格一直在回落，甚至在前些日子网络上还有商家打出PSP3000不能够破解只卖1029元的超低价格。所以现在国内市场仍然还是以PSP2000为主，购买PSP3000的玩家并不多，虽说可以先在低价格时购入等到破解之时，但网络上天天网言



风语，人心难免受到震动。目前估计PSP3000在圣诞的时候能够被破解，毕竟想要破解PSP3000的并不止Dark Alex一个，那么明年国内的PSP市场相信会是PSP3000的天下。

查2/8，magnation公司宣布他们所研发的SoC图形处理器的授权业务又增加了一个新客户，这个新客户是一家大型国际消费电子企业，他们将会在以后的电子产品中使用magnation公司的PowerVR SGX图形处理技术。其实与其签约的不是别人，正是索尼公司，根据目前的一些资料所述，索尼签约最新图形处理技术最大的可能性就是为了开发PSP的后继主机PSP2，magnation公司的图像处理技术是目前最先进的图形处理设备图形处理芯片，除了能够在索尼公司的mp4或者笔记本上使用之外，另外一个最大的可能性就是用在PSP2上，说不定明年我们就听到有关PSP2的消息，索尼在PSP2型主机中加入了针对PS游戏的芯片，那么在PSP2中或许就会加入对PS2游戏的模拟，梦想就在眼前。

Nds!

囤钱计划实施中

为了和索尼较近老任也在今年推出了NDS的最新进化版NDSi，为了再度缩小硬件体和新主机进行了去掉了GBA端口，并且为了强化主机加入了双30万摄像头，像素实在是低了些，同时也更改了主机的操作系统，SD卡的加入让一些玩家们感觉好不适应，我们通过SD卡能够干什么呢？其实任天堂的SD卡设计和PSP的记亿棒设计基本相同，除了简单的播放音乐、视频、电子书、照片之外，还能够运行官方的软件。玩家们看到这里是不是已经明白了吧？说不定以后Ds也可以完全脱离掌机-绿卡的概念，直接使用SD卡装载游戏并运行Ds的破解到现在 直都在进行中，日本发售Ds3后一位日本程序员Yes..就经过自己的努力成功的让Ds运行了自己编写的小程

序，别看只是一段小小的视频但是却为我们打开了破解的大门，试想一下如今Ds发售却想要更换主机的朋友们并没有多少，不过当破解以后说不定更加坚定玩家们想要购机的信心，因为以前购买NDS后还需要购买一个烧录卡才可以进行游戏，但现在你购买了破解后的Ds就只需要购买一块大容量的SD卡就可以随时随地玩游戏了，不过想想还是美好的，不能够按照这种方式进行破解也还是一个未知数。国内拥有双掌机的玩家们并不在少数，基本上有了NDS或者是PSP的玩家都会考虑到再次购入另外一台掌机，但要说实用性来说还是购买PSP的玩家群体较多，在明年Ds未破解之前NDSi加上烧录卡仍然是主力购买产品，不过Ds说不定会根据其本身附带的双摄像头来开发专属游戏来达成促进购买Ds的目的。虽然说是NDS家族再度扩大，但是拥有GBA端口的NDSi按照现在这种情况来看仍然不可以被取掉，毕竟众多周边厂商生产了许多对应GBA端口的周边设备，如今Ds取消了GBA端口，自然像那些拥

有《吉他英雄》控制器等周边的玩家们就不会轻易的更换主机，看来任天堂也想到了这一点所以想要让玩家们购买Ds自然就要推出有趣的游戏相对应才可以，在游戏方面明年很有可能会推出日本国民级大作《勇者斗恶龙》，而其中备受期待的S·E大作《巴哈姆特之血》也会成为促进主机购买动力的游戏之一。NDS虽然机能不行，但是它即会庞大的软件群来促进主机的销售，说不定明年NDS上还会放出《赛尔达传说》、《银河战士》、《马里奥》等新作的消息。

结尾再支持NDS的烧录卡已经正式推出了。



GAME SOFTWARE
2008.25
任天堂DSi
Plots

MAKER PREVIEW

KOEI TECMO 01

● 代表作:《真三国无双》、《无双OROCHI》、《幕府将军传》

KOEI和TECMO已经定于08年的4月1日合并。这个愚人节的大事件，在世界可不只是愚人节才有的。对于游戏界来说，这绝对是件大事。相信玩过《真三国无双》的玩家，对TECMO这个名字一定不会陌生。KOEI则是日本著名的游戏厂商，KOEI和TECMO只是世界厂商重组的开端，KOEI既州则从SE口中抢走了TECMO，那么在历史上一定早已拿定主意。相信08年的KOEI吸收了TECMO以后，一定会有令人欣喜的作品推出。过了08年，KOEI也过了30岁了。可以说是到了而立之年，是应当考虑鼓励好好干一番事业了。不过以KOEI和TECMO的制作习惯，两社各作的结合产品必然会推出。忍龙里加入无双要素，无双里融入忍龙的BOSS，这个都是铁板钉钉的事情了。随着铁板钉钉的离开，忍龙系列以后必然会在台推出，这很符合KOEI的战略。而且以后的忍龙，你会发现越来越不是单纯的格斗，而变成了格斗要素。他们的领袖就是像着剑传的藤本茂。《无双OROCHI》系列的第三作也会推出，名为《幕府将军传》。总BOSS是……（这里省略了部分内容）



SQUARE ENIX 02

● 代表作:《最终幻想13》、《最终幻想12》、《最终幻想10》

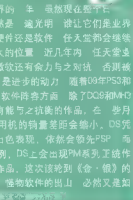
这要算经济危机前的盛况，那时候就是它们跟索尼和任天堂大搞促销。就游戏厂商有机战，KOEI有无双一样。现在的SE几乎只出FF和DQ来赚钱。其余的什么所谓原创作品，都得不到好的收益。所以其社长和田洋一公然表示：现在冷冷清清比推出原创作品更能让玩家买账。我们在指责其不思进取的同时，其实也在指责其不思进取。SE的冷饭作品素质绝对比它们高得多。随着FF13和DQ9分别推出，必将大大刺激日本市场。希望09年用FF13和DQ9发售的契机，日本业界能再次……（这里省略了部分内容）



NINTENDO 03

● 代表作:《口袋妖怪金·银》、《宝可梦》

2005年的任天堂依然是统治日本业界的牛。虽然现在整个业界都在持续大萧条，但任天堂的形势依然乐观。无论光明，无论黑暗，任天堂都是业界的首席领导。不管是家用机还是掌机，硬件总是会作任天堂都会继续风风光光。自从索尼手中夺回了家用机老大的位置，近几内年，任天堂的地位无法再被撼动。任天堂和微软还有索尼与微软，各据一方，各据一方。任天堂在日本业界已经完美，竞争才是进步的动力。随着09年PS3和XBOX360上如云的大作随之发售，任天堂在软件阵容方面，除了DQ9和MGO以外，没有能与之抗衡的作品。在3月份内，家用机的销量差距会缩小。DS凭借DQ9的出色表现，依然会领先PSP。而且按照惯例，DS上会出现PM系列正续作品的复刻作品。这次该轮到《金·银》的复刻版了。续作软件的上山，必然又是如……（这里省略了部分内容）



CAPCOM 04

● 代表作:《生化危机4》、《怪物猎人3》

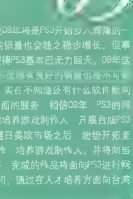
CAPCOM给人的感觉就是硬来硬碰。每个时代都有硬碰硬的佳作。以前的《街霸》，后来的《恶灵骑士》、《鬼武者》，当然还有09年备受关注的《生化危机4》。虽然CAPCOM确实很优秀，但一款作品站向世界之顶是不可能的。毕竟《生化危机4》品牌价值太高，不过老卡连斯3月5日推出《生化危机4》，必定会令人崇拜。同时发售的其他游戏阵容，除传言中的DQ9外，发售……（这里省略了部分内容）



SONY & SCE 05

● 代表作:《战神》、《GTA》

在07年底，SONY还放出豪言壮语，说08年是PS3开始步入辉煌的一年。随着VGS4和小火星的发售，PS3的销量也会随之稳步增长。但事与愿违，更多的名作大作将平台推出，使得PS3基本已无力回天。08年这种状况会更加明显。索尼的PS3在销量上虽然领先，但销量好的销量还是不错的。在PS3发售时会出现一个小高潮，实在不知道还有什么软件能超越PS3的销量了。现在SONY在拓展网络方面的服务，相信09年PS3的网络会更加完善。SCE已经08年8月起在台湾培养游戏制作人，开展台湾PS3软件网络分发业务。日本各大游戏厂商进入欧美市场之后，纷纷开拓亚洲市场。SCE与亚洲很多国家的政府合作，培养游戏制作人，并将向当地教育培训机构人才，指导游戏制作方法是，完成的作品将向PS3进行移植。例如SCE就在台湾设立了销售子公司，通过人才培养方面向台湾提供……（这里省略了部分内容）



LEVEL5 06

● 代表作:《勇者斗恶龙11》、《勇者斗恶龙10》

这要算经济危机前的盛况，那时候就是它们跟索尼和任天堂大搞促销。就游戏厂商有机战，KOEI有无双一样。现在的SE几乎只出FF和DQ来赚钱。其余的什么所谓原创作品，都得不到好的收益。所以其社长和田洋一公然表示：现在冷冷清清比推出原创作品更能让玩家买账。我们在指责其不思进取的同时，其实也在指责其不思进取。SE的冷饭作品素质绝对比它们高得多。随着FF13和DQ9分别推出，必将大大刺激日本市场。希望09年用FF13和DQ9发售的契机，日本业界能再次……（这里省略了部分内容）



NBGI

●关注作品：传说系列新作、各类动漫改编作

虽然在如今的日本厂商中，NBGI并不是“谁一度”的大公司，也没有“谁一度”的大作，但是相比起来，它比不少名气要在其之上的一些游戏厂商要好得多。最大的原因就在于其掌握了大量的动漫资源，制作人气动漫作品的游戏版是其拿手好戏。

同时，作为游戏作品的“传说”系列，尽管最近无论是炒冷饭还是新作的推出频率上都有明显的量子化嫌疑，但是NBGI显然还是做了心要将“传说量子化”的路线走到底了。所以明年肯定还会再有一到两款的游戏新作发表或发售。NBGI在明年的日估计不会有明显变化，不会有爆发，但也能活得还算滋润。



TAKE TWO

●关注作品：GTA4资料篇、《生化奇兵2》

提到TAKE TWO，估计大多数玩家们首先想到的就是GTA横行霸道系列了。今年年初GTA4的发售让其更是狂蹿了一笔。其实在它旗下的游戏制作商，除了以GTA系列闻名的ROCKSTAR之外，2K Games也是非常出名的。明年的TAKE TWO，除了2K GAMES每年一代的各种体育游戏之外，《生化奇兵2》的推出是比较有希望的，而预定明年2月份发售的GTA4资料篇绝对又会为其带来一笔可观的收入。估计明年还会有2~3款新作发售以扩充软件阵容。



EA

●关注作品：各种欧美游戏、创意新作

作为老牌欧美游戏发行商，EA在业界一直占据着非常重要的地位。除了传统体育类游戏这些招牌项目之外，今年EA也给我们带来了不少惊喜。例如最近就有的《孢子生物》、《死亡空间》、《像之边缘》以及《求生之路》。这些游戏中既有创意性十足的作品，也有质量上乘的佳作。虽然EA收购其旗下厂商的“嗜好”以及不少著名系列在被其收购后反而“泯然众人矣”，不过它也经常能给我们带来意想不到的惊喜。

09年的EA，销售业绩上自然是不用为它担心了。奥是传统的那些体育游戏系列已经有一定的保证了，毕竟体育游戏一直是欧美玩家喜爱，而面对ACTIVISION的崛起，相信EA将会有几款比它更有分量的大作。同时也希望《荣誉勋章》以及《极品飞车》等EA老牌佳作能够重新焕发生机。



MICROSOFT

●关注作品：《HALO战争》、《HALO 空降兵》

今年可以说微软大爆发的一年，360上推出了大量优秀的作品，如果不是因为“三红”这个让人头疼的问题，估计360主机的销量会有更大的增长。明年在360上仍将会有一些值得期待的大作。仅仅是微软自家的作品中，就有《HALO 空降兵》以及《HALO战争》这样的超大作。这两款游戏都将在2009年发售。前者预定发售日是明年秋季，后者则是明年2月。这两款作品有着大量支持者，都是非常值得期待的大作。对于09年的微软，其最值得期待的作品还是在明年以何种手段来面对看似已趋于平静网游市场如日中天的主机大战。



KONAMI

●关注作品：360版MGS4、WE09、黑魂挑战作、DDR新作

虽然发现KONAMI现在的日子已经并没有当初那般风光了，明年估计也不会有太大的改善，我们不妨先数一数KONAMI手头还有着的几大铁码，《合金装备》系列，今年MGS4的发售让KONAMI着实风光了一把，不过目前看来，销量上虽然还可以，但比起几作还是有明显的差距。毕竟PS的硬件普及量及销量是远远高于PS2时代的。所以小堀秀雄，明年360版MGS4的发售表示不再参与MGS新作开发计划。既然他再次参与MGS的开发，那么360版MGS4的发售可能性已经是大大的了。所以小堀秀雄，明年360版MGS4的发售不会有太大的悬念，凭借佳作，倒是能让KONAMI赚到不少银子的人气。

《恶魔城》系列，这次的W版恶魔城大乱斗评价不错，还拿08上的最佳评价一直不错，销量也有相当的保证。而且这些年来，绝大部分的恶魔城新作都是发售在任氏的掌机上去了，这个方针肯定会继续贯彻下去的。考虑到之前每款游戏的相隔时间都是一到两年，明年年底推出系列新作的可能性还是不小的。

WE系列新作的推出没有丝毫的悬念，一年一作的频率已经是惯例了，不过话说回来，尽管喜欢WE的玩家朋友数量很多，但是近几作的销量明显不如往年也是不争的事实，所以“WE09”销量成绩应该不会太理想，但恐怕也很难让人有耳目一新的感觉。

让人有耳目一新的感觉，倒是DDR系列，近年来音乐游戏的再度崛起使得DDR的几款新作表现都还不错，或许KONAMI会在这方面投入力度。总体而言，KONAMI明年还是有不少值得期待的作品，但很难有太大的惊喜给我们。



ACTIVISION

●关注作品：吉姆安德森作、《使命召唤6》、《星际争霸3》

凭借对《使命召唤》系列的收购和该系列的超级热卖，ACTIVISION自去年以来销售业绩大幅飙升，在07年一举超过EA成为当年业绩最好的欧美游戏发行商。而今年几款《吉姆安德森》新作发售，销量也继续走高，旗下的《使命召唤》系列以及《托尼霍克》系列也同样有极为优秀的表现。

对于ACTIVISION08年财报，其实仅仅是上述三大系列就足以保证其良好的业绩了，即使像吉姆安德森的上涨势头在明年可能会有所缓和，但也不会有明显波动。而且，我们都知道，暴雪母公司VIVENDI对ACTIVISION收购后整合的“ACTIVISION BLIZZARD”明年将会有一款超重量级作品发售，那就是全球玩家们都翘首以待的《星际争霸3》。虽然这是一款PC游戏，不过其在销售业绩及周边产品附加值带来的海量利润，那，ACTIVISION你就偷着乐吧！



UBISOFT

●关注作品：《刺客信条2》、汤姆克兰西系列新作

或许是因为EPIC的《战争机器》等游戏大作抢尽了风头， Ubisoft这两年的表现没有太抢眼的地方。以汤姆克兰西为背景的游戏玩法仍然是其传统强项，《战地风云》、《汤姆克兰西》等也有看头不错的销量表现。去年，《刺客信条》由于“美女制作人”以及特殊的游戏类型而备受瞩目，质量确实也颇为不错。明年最值得期待的作品很有可能就是《刺客信条2》以及汤姆克兰西系列的新作了。毕竟《刺客信条2》代的结尾处留下的文字暗示早已为游戏的资源埋下了伏笔。而两年左右的创作周期也是比较合理的。放着这么好一个资源不用是不可可能的。至于《波斯王子》系列，由于新作已经在今年年底推出，所以明年应该不会再有新作发售了。基本上，08年的 Ubisoft基本保持近两年前的势头。



SOFT PREVIEW

铁拳6

●Xbox360/PS3 对战略格斗 NAMCO 2009年秋

喜欢《铁拳》系列的玩家们相信早就等得不耐烦了。因为距离上一代《铁拳5》已经有3年多的时间了。而且其中的《铁拳5RR》还在PS2上推出，而PS3的移植版能玩到的人也不多。现在，这款老牌3D对战略格斗游戏终于将在2009年秋季推出Xbox360版了！

《铁拳6》的街机版是以PS3兼容基板所制作。先前仅确认会推出PS3版，而NAMCO在今年的东京电玩展宣布《铁拳6》将跨平台推出Xbox360版。这也是《铁拳》正统系列首次在PS家族以外的平台推出。

《铁拳》系列目前在全球销量已经超过3300万套。这次的Xbox360版除了完整继承街机版内容之外，还支持Xbox LIVE联机对战功能，并且增加了新人角色，以及在招式判定上也作了一些调整。在对战系统方面，《铁拳6》加入了全新的愤怒（Rage）系统，当角色的体力减少到一定程度之后，就会



发动愤怒状态，攻击力会大幅提升。《铁拳6》还强化了前代首次加入的道具系统，当玩家购入并装备特定道具时，角色将可能展现出平常所没有的特别动作或招式。例如王瑞霞可以破成破罐子，并且连动作招式都有所改变等等。

街头霸王4

●Xbox360/PS3 对战略格斗 CAPCOM 2009年2月12日

关于这个游戏的重要性，实在没有必要多说了。相信无数的格斗游戏爱好者对《街霸4》早就望眼欲穿了。这个游戏最初发布消息时，绝对称得上是“爆炸性新闻”。而其独特的画面效果和华丽画面更是让玩家兴奋不已，感觉中的“格斗天幕”终于要回来了！



这次的家用机版比街机版更加吸引人，新加入了一些新角色，丹这样的经典人物，同时还让主角隆与肯的父子关系有了出来。在已经公开影片中，我们可以见识到刚拳跑展和隆演出同画面但更为彪悍强大的招式。像是隆手即可发出的“崩波拳”，将对手踢上空中再以岚风般的回旋踢给予重击的“龙卷脚踢”。猛烈双钩拳上击的“真·升龙拳”以及将对手卷入连续重击的“禁招·升龙拳”等。刚拳在街机版是以玩家无法使用的CPU混入角色身分登场，而在PS3和Xbox360版中则开放给玩家使用。大家是不是已经等不及了呢？

而至于游戏系统，本作加入蓄力反击与连续连段两种全新的格斗系统。尽管街机版早已推出，但这次的家用机版因为属于“升级”版，所以是否会有一些改动也不得而知。反正按照CAPCOM的习惯，《街霸4》一定会不断进行完善的。

星海传说4 最后的希望

●Xbox360 角色扮演 SQUARE ENIX 2009年2月19日

《星海传说4 最后的希望》也是一系列期待已久的知名系列续作，并且很快就要再掀新的后发奇了。本次的新作依然由经手全系列的tri-Ace担任开发，山岸功典担任制作人。这款游戏继承了系列作品的世界观，采用全系列最早始于前3000年时代为背景，叙述了公元2044年日本爆发了第三次世界大战之后的故事。《星海传说4》以探索不同文明的星际旅行冒险为主线，继承了前作丰富多变的舞台。战斗场面采用以系列惯用的实时动作战斗系统为基础，并请到曾参与《最终幻想》等影片制作的视觉特效小组参与游戏过场部分的开发，呈现出一流的高质量画面。目前公布的游戏中角色包括20岁青年艾吉·马尔斯与18岁少女西恩等。而其他的情报也在陆续更新。有兴趣的玩家可以先登录日本Xbox LIVE关注最新的宣传影片。



寄生前夜 第三个生日

●PSP 动作射击 SQUARE ENIX 2009年预定

前作《寄生前夜2》还是PS时期的作品，而《寄生前夜3》则已经到了PS3时代……说时间来说，绝对是古董作品的重生。不过这个游戏此前竟然先登陆了手机平台，这的确有点让人吃惊，而这次官方移植给PSP，终于满足了所有《寄生前夜》迷们的心愿。这次的续作书称并没有直接以3的序号，而是用了“第三个生日”这样的标题，看来也是有意本作将是该系列的一次重生。

从公布的画面来看，主角Aya似乎在自己的婚礼上和来历不明的敌人展开战斗，情节有点像《杀死比尔》。据制作人Hajime Tabata介绍，PSP上的《第三个生日》将是3D动作射击游戏，与PS2上的《最终幻想7 地狱犬的挽歌》不同。他形容它为真正意义上的“第三人称射击动作游戏”。Tabata表示《寄生前夜 第三个生日》会包含“无线游戏模式”，看来本作是支持多人连线对战的，难道本作除了Aya之外还有别的可用角色？这的确非常令人期待。



另外本作除了与之前登场的《失落的星球》、《恶魔猎人3》等作品的松下山正和所率领的Hexa Drive公司共同开发制作之外，还将与前作一样，将由前番担任过多款FF系列作品角色设定的野村哲也担任游戏角色设定！

……《寄生前夜3》中的角色形象美所依旧。移植PSP是明智之举。



逆转检事

●NDS 推理解谜 CAPCOM 2009年秋

早在GBA时代就有人问会不会有《逆转检事》这个游戏推出。如果这款游戏能让一位检察官的话会有什么感觉。不料在几年之后一语成谶。CAPCOM真正制作以御剑为主人公的检察官游戏。因为检察官的职责是调查犯罪，而最终目标是证实犯罪嫌疑人的罪名。所以这个游戏与《逆转裁判》系列的风格是很大的，在不断的揭露真相的同时用证据揭露嫌疑人的罪行，成为玩家们玩游戏是更要做的事情。不过起诉犯罪者本来就是检察官的事情，大意玩了好多年的《逆转裁判》，用律师在法庭上揭露罪人的犯人，总感觉超现实的法庭，这回到了。能够操纵的这么一个玉树临风的逆转检事穿梭于犯罪现场和法庭检控之间，游戏的玩法将是截然不同的。感觉这个游戏更适合各位女性玩家，因为以目前公布的这些角色来看，怎么都像是一个为女人服务的游戏……

04

GT赛车5

●PS3 赛车竞速 SCE 2009年预定

《GT赛车》系列绝对是目前赛车竞速类作品的巅峰之作。由山内一典领导的Polyphony Digital工作室制作，是目前最畅销的驾驶模拟竞速赛车游戏，系列全球累计出货量达4680万套，其序章版的销量就足以傲视群雄，更不用说正式版了。不过，前风传本作可能会在2010年左右发售，但是依照PS3目前所处的局面，本作很可能需要提前一段时间来为主机争取人气，所以在2009年底发售的可能性非常大。

《GT赛车5》将完全收录前作《GT赛车4》中所有登场的车辆与赛道（700多款车辆，50多条赛道），并可通过下载的方式加入更多车辆与赛道。《GT赛车5》具备4种驾驶模式，并首次加入车内驾驶舱视角，让玩家能从驾驶员的视角来游玩，欣赏各种车辆的内饰。赛车加入拟真系统，避免会因为碰撞而导致损坏。另外还新增动态天气变化系统，也就是比赛中的天气将不再固定。

PS3《GT赛车5》在收录内容与制作规模方面，都明显超越了前作的系列。喜欢这个系列的玩家们是不是该考虑为了这个游戏而购入PS3呢？这个游戏可是绝对不会亏待平台的啊！



龙如3

●PS3 动作角色扮演 SEGA 2009年预定

很多人将之前的《龙如 见参》误认为是系列的第3部作品，但《龙如3》公布以后大家才恍然大悟，原来这个系列还是要走现代路线。本作以前作完结后2年为背景，叙述与养父渡海来到冲绳经营幼儿园的耕生——马，因为土地收购纠纷，再度卷入了横滨东京与冲绳之间巨大纷争之中的故事。

继1代的东京与2代的大阪之后，3代将舞台延伸至南部的冲绳。通过PS3的硬件机能，游戏将更加细致地刻画出灯红酒绿的东京繁华町与充满南国情调的冲绳琉球街。游戏继承系列的传统，邀请众多演艺界知名人士参与配音演出，包括最新宣布将邀请吉本兴业所属的搞笑艺人博之与敦川大辅参与制作等。

为了增加真实感，游戏还与超过20家厂商合作，将真实店铺与产品广告融入游戏中。在系列惯有的休闲娱乐小游戏部分，将新增包括“卡拉OK”、“撞球”、“飞镖”、“高尔夫”以及“模拟酒店”等。游戏总计划超过100小时以上的主线剧情，透过真实的呈现与丰富的玩法，让玩家沉浸在游戏世界中。不过这个游戏同样也是没有任何跨平台的消息，还没有购入PS3的玩家是不是有些心动了呢？



怪物猎人3

●Wii 动作冒险 CAPCOM 2009年预定

CAPCOM为业界第一大地主厂商，因为不断野心和留下许多负面评价，《怪物猎人》系列从PS2转到Wii而不是PS3上，让许多玩家失望了一把。不过这也是没有办法的事情，毕竟游戏是要在销量最大的机种上才好卖一些。何况Wii的开发环境比PS3要轻松多了，这一代《怪物猎人》某项的操作方式必须要和Wii的体感操作结合，以前的玩家们恐怕会感到很不适应。不过本作新追加的许多内容都还是值得期待的，像炎龙等要素的出现，不啻是证实现在这个游戏在Wii上还能带来多少销量现在还是不太清楚的。如果玩家们不买账，那么CAPCOM就只能好继续玩罢了。该系列在欧美的人气一般，所以要制作给其他平台的话也不是很容易的事情。但是《怪物猎人Portable》卖得比电视主机版的《怪物猎人》系列好很多，NHP3乃至P3G的推出都是铁板钉钉的事情，所以CAPCOM想再加强键的话，恐怕也不是很困难的事情。



生化危机5

●PS3/Xbox360 动作冒险 CAPCOM 2009年3月12日

《生化危机5》的开发进度到现在已经接近完成。在大家看到近期杂志的时候，就发现差不多已经推出了。游戏的发售日也早已确定，在明年3月12日会发售日版，13日发售美版。《生化危机5》的故事与12月发售的99电影《生化危机：恶化》和前面几代都有着十分密切的联系。生化系列的老家对于本作自然是不及，而从4代开始新的玩家们也不会觉得陌生。因为4代的剧本引擎与一代一样，玩家们不会有生疏的感觉。除了单人游戏之外，本作支持双人配合的模式也值得推荐。这是自《生化危机：爆发》之后又一次出现的合作体验，而今天的双人模式除了联网之外也可以单机分屏进行，更方便了上网条件不足的玩家们。无论是日版还是美版，都将在两平台上推出。



最终幻想13

●PS3/Xbox360 角色扮演 Square Enix 2009年预定

在FF12发售之后即宣布制作的FF13，在最近两三年里已经吊足了玩家的胃口。目前Square Enix公布了许多角色的情报，以及一大堆只在游戏里使用的专有名词。这些关键字非常晦涩，使玩家一时间搞不清楚在故事里到底是什么。不过这在FF的历史上是有常有的事情，现在游戏的开发进度依旧是个谜。根据Square Enix官方透露的消息，明年3月份会推出FF13的体验版，那么估计前次正式发售的时间最迟要在今年的下半年的样子，另外不得不说的就是FF13平台的问题。尽管SE在今年宣布美版FF13分给了Xbox360，但是美版FF13延期后与日版PS3平台的口水战还是没有结束。按照惯例，美版的PS系列至少要比日版晚出半年，Xbox360发售日在PS3之后，也就是说，如果SE没有改变计划的话，想玩到Xbox360版的FF13，恐怕得等到这个游戏发售将近一年之后，那就是2010年的事情了。我们想在第一时间玩到FF13，还得老老实实地选择PS3版才好。



最终幻想 Versus/Agito 13

●PS3/PS2 角色扮演 Square Enix 发售日未定

FF13在最初公布的时候就拿FF7补完计划一样一口气公布了三个游戏。FF13系列制作总计划的代号是“Faulst Nova Crystalis”，意思是“新水晶故事”。除了本篇《最终幻想13》之外还有“Versus”与“Agito”两部作品。前者是FF13独占的包含很多动作要素的角色扮演游戏，后者则是公布在手机平台的网络游戏。但是后来与《寄生前夜》一起宣布在PS3上制作。对于在国内玩不到日本手机游戏的玩家们来说，这无疑是一个好消息。PS在国内很火，再加上FF系列的名字，这个游戏出了之后一定是玩家众多。相比之下，“Versus”的命运似乎就没那么明朗了。毕竟早在PS3上推出，以目前的形势来看这个游戏属于FF系列向的，基本上玩过FF13的人才会买，而且这部游戏的推出时间现在还未定，估计可能要在FF13推出之后，那它就不能在09年内发售，还是一个未知数。





BLOOD of BAHAMUT
PART 07 VOL. 01